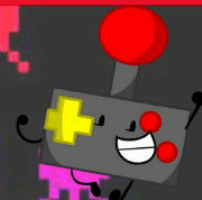




RetroMagazine

future days are back

World



ZETA Wing II

COMMODORE 64



INTERVISTA A TOMOHIRO NISHIKADO

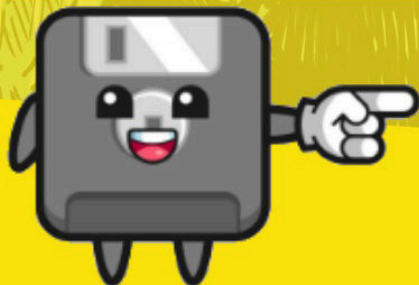


HARDWARE VECTREX

PROGRAMMAZIONE: Un'altra SUSI? Ebbene Si! (C64 per principianti) - Ottimizzazione MSX Ottimizzare un gioco in Basic Parte 3

RETROHISTORY: Sono Boomerissimo e retrogamer! Parliamo col Biker - Si parla di Ball and Chain per Commodore 64

Nintendo Wii: le (S)protezioni - ... rubriche, interviste, recensioni e molto altro ancora!



C'è ancora molto da fare in Italia!

Eh no, purtroppo il titolo di questo editoriale non si riferisce al retrocomputing. Nel momento in cui sto scrivendo infatti la televisione e le maggiori testate giornalistiche italiane stanno riportando le notizie dell'alluvione in Emilia Romagna e Marche.

Il mio ed il nostro pensiero non può che essere con le persone che hanno perso tutto, persino la vita, a causa di questa sciagura... I disastri naturali non possono essere previsti per definizione, ma sicuramente un attento lavoro di prevenzione e preparazione del territorio aiuterebbe a limitarne le conseguenze. In Italia si parla molto, soprattutto quando le cose sono già accadute, ma spesso e volentieri i fatti non seguono quasi mai le parole... Speriamo che quanto successo in Emilia e Marche serva da lezione e da monito per il futuro e che, almeno questa volta, ai proclami seguano le azioni!

Per chi volesse farlo, lascio il link alla pagina delle donazioni della Croce Rossa Italiana; anche un piccolo contributo può fare la differenza per chi ne ha bisogno:

<https://dona.cri.it/alluvione-emiliaromagna/~mia-donazione>

Per tornare ad argomenti più consoni con la nostra rivista, forse vi sarete accorti che questo numero è giunto con un po' di ritardo rispetto al solito. Come anticipato nell'editoriale del numero precedente infatti, abbiamo voluto dedicare un po' di tempo ed energie ad arricchire il nostro sito web:

<http://www.retromagazine.net>

Troverete un discreto numero di articoli, soprattutto recensioni di videogiochi, direttamente accessibili dal sito. Era una cosa che avevamo in mente di fare da diverso tempo e finalmente abbiamo trovato il modo di farlo in maniera relativamente semplice.

Per restare in tema, abbiamo anche deciso di cementare la collaborazione con il **DumpClub 64**. I listati pubblicati su **RetroLiPS** relativi al recupero del **Best of Personal Computer World – Software for the Commodore 64** ne sono un esempio lampante.

Visto il grande lavoro che stanno facendo era il minimo che potessimo fare! Personalmente ho trovato estremamente interessanti un paio di programmi: **Solar** e **Balloon Fun**. Mi sono divertito a ricavarne il codice e, per quanto riguarda Solar, aggiornarne i dati al 2023 (si veda **Solar 2023**).

Come vedete il da fare non manca e contestualmente il divertimento. Potrà sembrare strano, ma c'è chi, come noi, si diverte a recuperare notizie, giochi, programmi, listati e metterli a disposizione di tutti. D'altronde, cosa c'è di più soddisfacente di mettere le proprie abilità al servizio degli altri? In tutti i campi.

Non mi resta che augurarvi buon divertimento ed agli amici alluvionati l'abbraccio e l'augurio che tutto si risolva nel più presto possibile e nel migliore dei modi. Siamo con voi!

Francesco Fiorentini

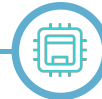
SOMMARIO

◇ Nintendo WII - le (s)protezioni - parte 1	Pag. 3
◇ Vectrex	Pag. 6
◇ Intervista a Tomohiro Nishikado	Pag. 12
◇ Intervista a Giovanni Galli	Pag. 18
◇ Un'altra Susi? Ebbene sì!	Pag. 26
◇ MSX, ottimizzare un gioco in BASIC - pt. 3	Pag. 28
◇ Sono boomerissimo e retrogamer!	Pag. 30
◇ Giappone 22^ puntata - Nintendo: la forza dell'esperienza	Pag. 34
◇ Ball and Chain (C64)	Pag. 36
◇ Boxx 4 (Amiga)	Pag. 38
◇ Galaxian (Plus4)	Pag. 39
◇ Onescape (Atari XE/XL)	Pag. 40
◇ Revenge of Trasmoz (Amstrad CPC)	Pag. 42
◇ Space Station 23 (C64)	Pag. 44
◇ Lunark (Switch)	Pag. 46
◇ Zeta Wing II (C64)	Pag. 48
◇ The Cursed Night (MD)	Pag. 50
◇ Text Quest (C64)	Pag. 52
◇ Bruxolico (ZX)	Pag. 55
◇ Newsstand (C64)	Pag. 56
◇ Nox Archaist (Apple II)	Pag. 58
◇ Cyberpunks 2 (Amiga)	Pag. 60
◇ Mad House (MSX2)	Pag. 63
◇ Skyblazer (Snes)	Pag. 64
◇ Painter Momopie (GB)	Pag. 66
◇ Scooby-Doo (C64)	Pag. 67

Hanno collaborato alla stesura di questo numero di RetroMagazine World (in ordine sparso):

- Dr. Andrea Q.
- Carlo N. Del Mar Pirazzini
- Daniele Brahimi
- Francesco Fiorentini
- Leonardo Miliani
- Roberto Del Mar Pirazzini
- Ingrid Poggiali
- Giampaolo Moraschi
- Giuseppe Rinella
- Eugenio Rapella
- Germán Gómez Herrera
- Takahiro Yoshioka
- Barbara "Morgana" Murgida
- Giorgio Balestrieri
- GianPaolo Mara
- Michele Ugolini
- Mic the Biker Novarina
- Gianluca Girelli
- Marco Pistorio
- Immagine di copertina: Giuseppe Mangini
- Layout di copertina: Carlo N. Del Mar Pirazzini





Nintendo WII - le (s)protezioni - parte 1

di Dr. Andrea Q. - www.retrofixer.it

Canale youtube: <https://www.youtube.com/channel/UCew0CQ8LKya9jVvWXkEwp4Q>

Oggi torniamo un pochino indietro nel tempo e parliamo del successore "da salotto" del GameCube, la console Nintendo Wii.

Questo gioiello esce in commercio nel 2006 e rappresenta il miglior prodotto non portatile in termini di performance di vendite assolute (+101 milioni di unità sparse per il mondo) per la nostra amata azienda giapponese che inizia per N. Rispetto alle sue competitors dell'epoca, XBOX 360 e PS3, risulta inoltre sempre la migliore in termini di milioni di unità vendute.



In fase progettuale il suo nome iniziale fu "N5" che sta per "quinta console casalinga prodotta da N" per poi passare a quello di "Revolution" (product code RVL-001); la console porta infatti con sé una grandissima rivoluzione videoludica: il controller Wiimote con tutti i suoi "milluplici" accessori (vari esempi nell'immagine):



oggetto che ha seriamente Riivoluzionato il modo di giocare in casa e che sfrutta sia il sistema di puntamento infrarossi che la connettività bluetooth.

Inoltre la console dispone di uno slot SD e... di porte USB mantenendo la retrocompatibilità con i dischi GameCube (almeno fino all'uscita dell'hardware revisione chiamata RVL-101 dove vennero rimosse alcune componenti che resero la console non più retrocompatibile).

Inoltre è la prima console Nintendo a fare uso del WiFi per la connettività ad internet e l'accesso gratuito al servizio Wi-Fi Connection (WFC), connessione in grado di collegarsi anche alle sorelline portatili DS e DSi che potevano essere addirittura utilizzate come controller.

Preparatevi perchè, dopo un inizio che probabilmente vi sarà già in gran parte noto riguardo i dischi proprietari, ci sarà MOLTO da divertirsi.

SISTEMI DI PROTEZIONE:

FORMATO STANDARD PROPRIETARIO

I dischi Wii sono DVD di 12 cm con capacità di 4.7 GBs (single layer) e 8.5 GBs (dual layer); vengono chiamati "WOD" che sta per "Wii Optical Discs" e furono prodotti dalla Panasonic. Sul finire del 2006 ci fu un accordo tra Nintendo e SNIC (Sonic Solutions) per una versione della console capace di leggere anche i normali DVD da rilasciare nell'anno successivo ma questo progetto non vide mai la luce del sole. Esistono, come per il GameCube, alcuni drives per PC in grado di leggere correttamente questi dischi dotati di uno specifico microcontrollore Hitachi (vedi elenco sottostante):

LG GH20NS15

Optiarc DVD RW AD-7203A

PHILIPS DVD+RW SDVD8441 PA48 IDE (GC only)

GDR-3120L (dentro alcune vecchie xbox360)

HL-DT-STDVD-ROM GDR8082N0L03

HL-DT-STDVD-ROM GDR8082N0007

HL-DT-STDVD-ROM GDR8082N0010

HL-DT-STDVD-ROM GDR8082N0C07

HL-DT-STDVD-ROM GDR8082N0120





HL-DT-STDVD-ROM GDR8082N0106
 HL-DT-STDVD-ROM GDR8161B0042
 HL-DT-STDVD-ROM GDR8161B0043
 HL-DT-STDVD-ROM GDR8161B0100
 HL-DT-STDVD-ROM GDR8161B0102
 HL-DT-STDVD-ROM GDR8162B0015
 HL-DT-STDVD-ROM GDR8162B0018
 HL-DT-STDVD-ROM GDR8163B0D20
 HL-DT-STDVD-ROM GDR8163B0B26
 HL-DT-STDVD-ROM GDR8163B0L23
 HL-DT-STDVD-ROM GDR8164B0B07
 HL-DT-STDVD-ROM GDR8164B0L06
 HL-DT-STDVD-ROM GDR8164B0B10
 HL-DT-STDVD-ROM GDRH10NB0B10
 HL-DT-STDVD-ROM GDRH10NB0F03

STANDARD QUASI-DVD

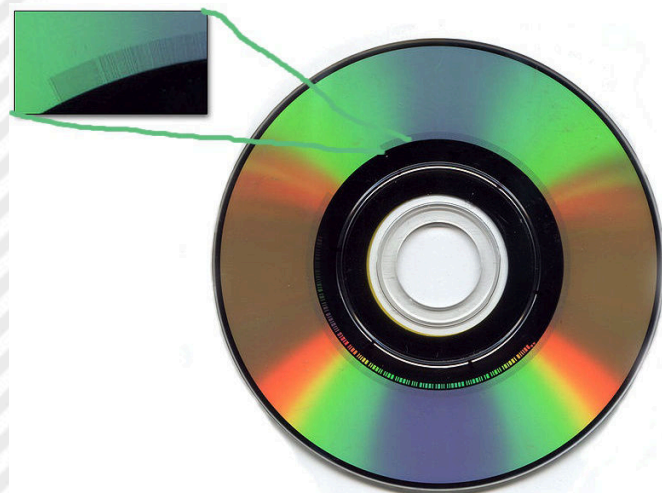
Come per il GameCube i dati di questi dischi sono memorizzati secondo uno standard molto simile a quello dei DVD ma con alcune differenze proprietarie:

- 1 - la sezione dati di questi dischi utilizza un metodo di scrambling diverso dallo standard descritto nel documento ECMA DVD Specifications producendo dunque un "offuscamento" dei dati memorizzati;
- 2 - il Data Frame Layout è diverso da quello standard;

Questi 2 stratagemmi proteggono dalla copia "brutale" effettuata dagli utenti comuni ma con hardware professionale sarebbe ancora possibile riprodurre una copia 1:1. Ecco che entra in scena la vera protezione "fisica" di questi straordinari supporti.

LA PROTEZIONE DA COPIA BCA... PROPRIETARIA

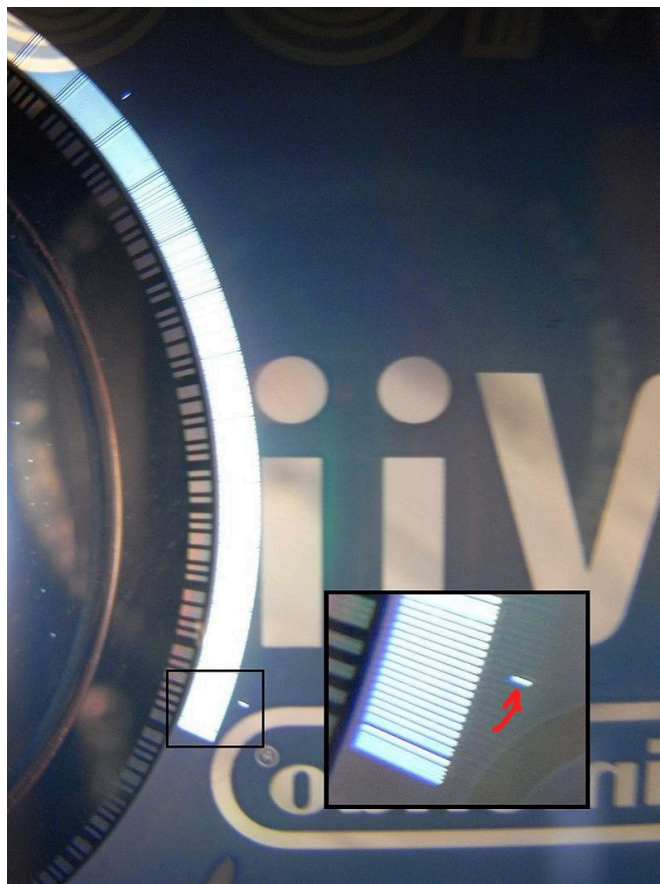
Come per il GameCube anche i dischi Wii hanno la Burst Cutting Area (BCA):



La BCA è quell'area di un qualsiasi disco, visibile ad occhio nudo, compresa tra il raggio 22.3 ± 0.4 mm ed il raggio 23.5 ± 0.5 mm che può opzionalmente contenere informazioni incise tramite hardware dedicato (un laser YAG) e leggibile da normali laser dei lettori a cui tuttavia non tutti i lettori DVD sono in grado di accedere perchè necessitano di una circuiteria dedicata. Quest'area di 188 bytes nei dischi Wii contiene 2 parti:

- una encrypted table di 124 bytes utilizzata nella protezione (leggere poco più sotto)
- 64 bytes non criptati

I dati della encrypted table vengono decriptati direttamente dal firmware del lettore ottico ed una volta in chiaro si ottiene una cosa a mio avviso strabiliante: 6 valori precisi che, se analizzati nel modo giusto, scopriamo rappresentare la posizione fisica nel disco di qualcosa... e se andiamo a curiosare proprio in quelle posizioni cosa troviamo? Altrettante "incisure" scritte presumibilmente con lo stesso metodo del BCA però questa volta all'interno dell'area dei dati. Questi piccoli "tagli" sono chiaramente visibili se il disco è tenuto davanti a una forte sorgente luminosa come potete vedere nell'immagine qui sotto (presa da un disco Wii: funziona nello stesso modo) con relativo ingrandimento di dettaglio su una di queste 6 "tacche" (un'altra è visibile in alto a sinistra nella porzione di immagine non zoomata):





Il sistema è stato reversato da tmbinc, reverser di grande talento in grado di produrre questo mirabolante articolo dove vengono spiegati i minimi dettagli della protezione; ricordo che questo mostro di bravura lo ritroveremo nelle file del team Twiizers che fu di grande impatto nella "scena" per quanto riguarda l'hacking Wii.

REGION CHECK

All'interno delle immagini .ISO dei giochi Wii la regione è codificata in 2 offsets:

```
00000000 | 52 53 50 45 30 31 00 01 | 00 00 00 00 00 00 00 00 | RSPE01.....
00000010 | 00 00 00 00 00 00 00 00 | 5D 1C 9E A3 00 00 00 00 | .....].E....
00000020 | 53 50 4F 52 54 53 20 50 | 41 43 4B 20 66 6F 72 20 | SPORTS PACK for
00000030 | 52 45 56 4F 4C 55 54 49 | 4F 4E 00 00 00 00 00 00 | REVOLUTION.....
00000040 | 00 00 00 00 00 00 00 00 | 00 00 00 00 00 00 00 00 | .....
0004DF00 | 00 00 00 00 00 00 00 00 | 00 00 00 00 00 00 00 00 | .....
0004E000 | 00 00 00 00 00 00 00 00 | 00 00 00 00 00 00 00 00 | .....
0004E010 | 80 06 80 80 80 80 80 80 | 80 80 80 80 80 80 80 80 | ██████████
0004E020 | 00 00 00 00 00 00 00 00 | 00 00 00 00 00 00 00 00 | .....
```

All'offset 0x003 abbiamo l'ID del gioco che contiene la lettera della regione:

- 44 - D (GER)
- 45 - E (USA)
- 46 - F (FRA)
- 49 - I (ITA)
- 50 - P (PAL)
- 4A - J (JAP)
- 4B - K (KOR)
- 52 - R (RUS)
- 53 - S (SPA)
- 54 - T (TWN)
- 55 - U (AUS)

All'offset 0x4E003 del disco è invece memorizzato il country code/codice regione:

- 00 - JAP
- 01 - USA
- 02 - PAL
- 04 - KOR

LETTORE ANTIMOD

Il lettore della Wii ha subito varie modifiche nel corso degli anni. A seconda delle caratteristiche del controller e delle revisioni dell'hardware era o meno possibile installare specifici modchip per bypassare alcune protezioni (vedi più avanti).

Ecco la lista dei controller chip identificati all'interno dei lettori ottici Wii:

- Spoiler
- GC2-D2A
- GC2-DMS

GC2-D2B

GC2-D2C

GC2-D2C2

GC2-D2E

GC2-D3

GC2-D3-2

GC2-D4

GC2R-D2A

Per ulteriori dettagli e per comprendere il metodo per capire se siano o meno antimod leggere la sezione dedicata più in basso. Per scoprire con che probabilità la vostra console ha un lettore antimod andate qui (il sito si basa sul seriale della console).



Questo articolo, date le numerose e dettagliate informazioni contenute, è molto lungo e, per esigenze editoriali, abbiamo deciso di dividerlo in più puntate. Appuntamento quindi alla prossima nel numero 44 ITA di RetroMagazine World!

ATTENZIONE: Esonero di responsabilità

Le informazioni contenute nel presente articolo sono riportate a solo scopo divulgativo. Non si garantisce che la presente documentazione sia priva di errori. Qualora queste informazioni vengano utilizzate per modifiche all'hardware dell'utente, è responsabilità dello stesso adottare tutte le necessarie misure di emergenza, backup, ridondanza e di altro tipo per garantirne la massima sicurezza di utilizzo. RetroMagazine World declina ogni responsabilità per eventuali danni causati dall'uso delle informazioni riportate nell'articolo.





Vectrex

di Leonardo Miliani

La console che ci apprestiamo ad incontrare nel corso di questo articolo è un po' diversa da tutte le altre macchine da gioco mai apparse sul mercato: la Vectrex, come si può intuire dal suo nome, è una console che opera con grafica vettoriale e si può anche dire che sia l'unica console di questo tipo mai apparsa sul mercato. Ha anche un altro primato: è la prima e unica console messa in commercio ad integrare uno schermo a tubo catodico. Purtroppo la sua unicità non è stata apprezzata dai videogiocatori dell'epoca ma è stata rivalutata più di recente, divenendo un vero oggetto di culto. Ma andiamo per gradi ed iniziamo a raccontare la sua storia dalle origini.

La storia

Tutti conoscono la NASA ed il progetto Apollo che, a cavallo fra gli anni '60 e '70 del secolo scorso, ha portato l'uomo sulla Luna. Un tale progetto è fatto di tante persone che lavorano nei più disparati campi: tra queste, c'è un giovane ingegnere di nome Jay Smith che progetta piccoli accessori elettronici. Al progetto Apollo non resta però molto tempo, andando a lavorare per la Mattel Toys, dove inizia a lavorare ai giochi elettronici e poi, da questi, ai videogiochi che, alla fine degli anni '70, si stanno imponendo



Fig. 2 - Jay Smith

presso il grande pubblico. Per questo motivo decide anche di mettersi in proprio e fonda un paio di società di sviluppo, la Smith Engineering e la Western Technologies. Presso le sue società, Smith crea il Microvision, la prima console giochi portatile della storia basata su cartucce intercambiabili, messa in vendita nel 1979 dalla Milton Bradley (MB). A differenza delle console da gioco domestiche, il Microvision non contiene una CPU ma questa risiede, con il programma contenuto nella sua memoria, direttamente nella cartuccia stessa.

Durante i contatti avuti con MB per la trattativa sulla distribuzione del Microvision, Smith ha diversi incontri con Gerry Karr, al quale è stata affidata la rifinitura del Microvision per la realizzazione della versione finale secondo le specifiche di MB. Smith apprezza le doti e le capacità di Karr e decide perciò di assumerlo presso la Smith Engineering, dove insieme iniziano a gettare le basi per una nuova console da giochi. All'epoca, nelle sale giochi la grafica vettoriale la fa da padrona: Asteroids e Tempest spopolano, grazie anche alla definizione ed alla resa visiva offerta, irraggiungibile per i sistemi bitmap dell'epoca. Smith e Karr pensano quindi ad una console capace di generare grafica vettoriale e si pongono come primo obiettivo quello di realizzare un dispositivo in grado



Fig. 1: Il Vectrex con il controller in dotazione (autore: Evan-Amos - fonte: Wikimedia Commons)





di riprodurre il gioco Asteroids. Un altro obiettivo è di rendere la console portatile, cercando di seguire la strada intrapresa con il Microvision. Durante lo sviluppo della loro idea, mandano alcuni collaboratori a procurarsi un tubo catodico da 1 pollice (!!) che qualcuno ha visto in un negozio di elettronica ed iniziano a sviluppare l'hardware intorno a quel minuscolo schermo. Quel primo prototipo prende il nome di "Mini-Arcade".

Lo sviluppo procede bene e gli uomini di Smith riescono a pilotare il pennello elettronico del tubo catodico anche se c'è un problema: lo schermo è realmente troppo piccolo e si decide quindi di passare ad uno schermo da 5 pollici (per confronto, lo stesso schermo usato sull'Osborne 1). Nel frattempo il prototipo viene presentato a metà del 1980 a Kenner, un'azienda che realizza i prodotti di Star Wars, alla ricerca di investimenti per portare avanti lo sviluppo del Mini-Arcade. Kenner impiega diversi mesi a prendere una decisione in merito ma, ad inizio 1981, risponde negativamente: la console non piace, non vedono in essa possibilità di imporsi sul mercato e quindi di risultare redditizia. Per nulla scoraggiato, Smith presenta il Mini-Arcade alla General Consumer Electronics (GCE), una società fondata da Ed Krakauer, che in precedenza ha seguito lo sviluppo dell'Intellivision presso la Mattel. A Krakauer la console piace e decide di contribuire al suo sviluppo per poi distribuirla. Smith sigla il contratto nel



Fig. 3 - Il Microvision (autore: Evan-Amos - fonte: Wikimedia Commons)

1981 e con GCE ne rivede le specifiche: viene deciso di rendere la console non più un dispositivo utilizzabile in mano ma "trasportabile", e quindi di aumentarne ulteriormente la dimensione dello schermo.

Qui entra in gioco anche la Western Technologies. Presso di essa c'è già un gruppo di ingegneri al lavoro su una console, che però è di un'altra azienda: è l'Atari 2600. Il gruppo si chiama "Breaker Team" e, come si intuisce dal nome, sta facendo ingegneria inversa per capire come la console dialoghi con le cartucce così che, una volta decodificati i segnali coinvolti nella comunicazione, possano essere realizzati e messi in commercio giochi propri bypassando il controllo di Atari. Il gruppo è composto da John Hall, Mark Indicator e Paul Allen Newell: quando viene siglato l'accordo con GCE e lo sviluppo del Mini Arcade inizia ad entrare nella parte finale, ossia la finalizzazione dell'hardware, il gruppo Breaker viene dirottato alla nuova console ed i 3 iniziano a sviluppare giochi per essa. Dato il lavoro portato avanti dal gruppo Breaker, si pensa inizialmente di utilizzare la CPU 6502 da cui deriva quella usata nell'Atari 2600 ma ben presto gli ingegneri si rendono conto che questo processore non ce la fa a reggere la mole di calcoli necessari a gestire la grafica vettoriale di molte figure sullo schermo per cui viene deciso di adottare il Motorola 6809, un'altra CPU ad 8 bit ma più performante di quella prodotta da MOS Technology. Il caratteristico orientamento verticale dello schermo viene scelto per due motivi: far capire subito che il prodotto non è un televisore, visto che questi ultimi hanno gli schermi orientati orizzontalmente, e facilitare la conversione dei giochi arcade, dato che si questi hanno quasi tutti lo schermo orientato verticalmente.

La console viene presentata al CES di Chicago il 7 giugno 1982, dove riceve ottime critiche dalla stampa specialistica: in molti apprezzano l'alta definizione della sua grafica vettoriale nonché la possibilità di giocare senza utilizzare il televisore di casa. L'unità viene messa in commercio nel mese di novembre del 1982, ad un prezzo di 199 dollari, mentre le cartucce gioco hanno un prezzo medio di circa 30 dollari. L'anno seguente arriverà anche in parte dell'Europa ed in Giappone.

Caratteristiche tecniche

Inizialmente pensata con al suo interno un MOS 6502, viene presto adottato un più performante Motorola 6809 operante a 1,6 MHz: rispetto alla prima, questa CPU offre delle caratteristiche simili a quelle dei processori a 16 bit, come ad esempio la moltiplicazione in hardware, la presenza di due stack separati, la possibilità di eseguire





Fig. 4 - Vista interna del Vectrex: la scheda laterale contiene la gestione dell'alimentazione mentre quella inferiore è la scheda madre della console (autore jesmar - fonte Festival du Jeu Vidéo)

operazioni a 16 bit, un clock maggiore ed altro ancora. Tutto questo ha però un costo: il 6809 costa 5/6 volte un 6502 o uno Z80, i due processori ad 8 bit contemporanei più diffusi all'epoca, ripercuotendosi sul costo finale della console. Ma la scelta è necessaria: la console è stata pensata per gestire grafica vettoriale, e la CPU deve calcolare i vari vertici dei vettori che compongono un elemento di gioco in tempo reale, man mano che questo si sposta per lo schermo, e tale operazione va ripetuta per tutti gli oggetti in movimento, per cui la mole di calcoli aumenta esponenzialmente all'aumentare delle figure sullo schermo. La memoria del sistema è composta da 1 KB di RAM in cui vengono salvati i dati del gioco in esecuzione e di 8 KB di ROM contenenti sia il gioco "Minestorm" integrato nella console (un clone di Asteroids) sia il sistema operativo di base comprensivo delle routine di disegno su schermo, utilizzabili anche dai giochi. Questi ultimi sono distribuiti su cartuccia, ognuna contenente un chip ROM con capacità massima di 32 KB: le cartucce si inseriscono in un'apposita porta laterale. Il comparto audio è di tutto rispetto: l'unità monta infatti un AY-3-8912, usato su molti altri sistemi arcade e console, che offre 3 canali separati, con possibilità di generare anche rumore bianco. Il suono è riprodotto da un altoparlante interno.

Lo schermo è un monitor bianco e nero di 9x11 pollici

disposto verticalmente, disposizione scelta, come detto, per rendere più facile la conversione degli arcade da bar, solitamente dotati anch'essi di schermi verticali. Dato che la grafica è di tipo vettoriale, il dettaglio grafico del Vectrex è molto elevato, superiore a quello delle altre console che utilizzano invece una grafica di tipo bitmap con risoluzioni generalmente non più grandi di 256 pixel sul lato maggiore. L'uso della grafica vettoriale permette anche di risparmiare memoria: sui sistemi con grafica bitmap l'immagine viene salvata in memoria con i vari bit che corrispondono ai singoli pixel. Questo comporta che per tenere in memoria le informazioni di un quadro di 256x192 pixel servono 6 KB di RAM, senza contare l'ulteriore memoria necessaria per salvare le informazioni relative al colore dei singoli punti nonché quella necessaria per gli sprite dei personaggi visualizzati sullo schermo. La grafica vettoriale si basa, invece, sulla composizione di una figura mediante il disegno di una o più righe, tracciate da un punto di partenza ad uno finale: per fare ciò basta conservare in memoria le coordinate di questi punti, ed anche una figura complessa, composta magari da una decina di segmenti, necessita solo di un paio di byte per ogni vertice. Il sistema Vectrex può gestire anche lo spessore della riga disegnata variando il tempo di tracciamento della stessa: più il tempo è breve più la riga è fine, e viceversa. Per rendere la resa visiva della console più di effetto, i progettisti hanno realizzato delle pellicole colorate da applicare sullo schermo che vengono distribuite insieme alle cartucce dei giochi, una soluzione già adottata per le console della precedente generazione.

La console è composta da un unico blocco in plastica nera. Anteriormente la console presenta un incavo sotto al monitor dove viene alloggiato il controller in dotazione. Questo offre un joystick analogico con movimento a 360°



Fig. 5 - Una cartuccia giochi (autore Suze randall - fonte wikimedia commons)



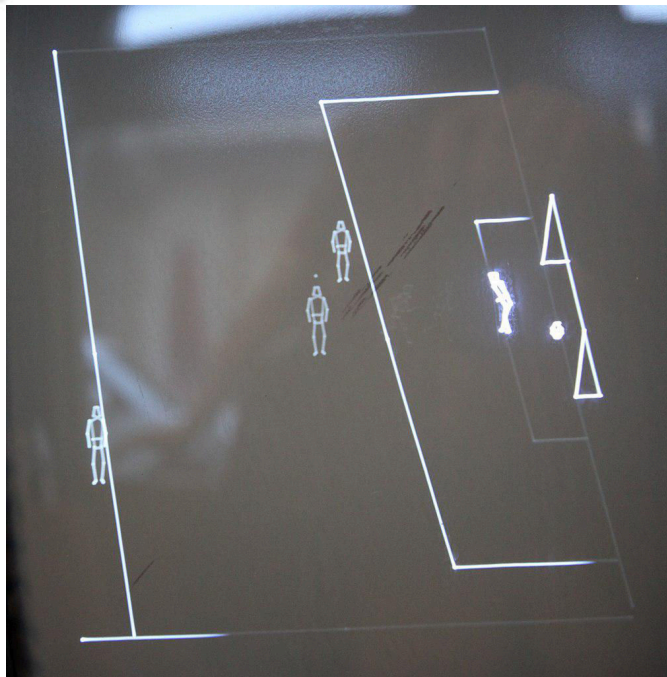


Fig. 6 - Il gioco di calcio Heads up: si notino le figure composte da diversi vettori ed il diverso spessore delle linee di alcuni elementi del gioco (autore: Florian Schaffer - fonte: Wikimedia Commons)

e 4 pulsanti di gioco. Nell'incavo, protetti dal joystick, ci sono il pulsante di reset, il pulsante di accensione che funge anche da controllo del volume, e la presa per un ulteriore joystick, per i giochi per 2 giocatori, oppure per la penna ottica, distribuita da MB nel solo mercato nordamericano. Posteriormente c'è la regolazione della luminosità dello schermo nonché, nella parte alta, un

incavo a mo' di maniglia per il trasporto della console. L'intera elettronica della console è alloggiata all'interno del contenitore e si divide su 2 schede: quella vicino al tubo catodico contiene i trasformatori di corrente per fornire l'alimentazione in bassa tensione alla scheda principale nonché l'alta tensione all'elettronica di pilotaggio del tubo catodico. La scheda principale contiene la CPU, il chip audio, la RAM, la ROM nonché un 6522 PIA usato per gestire la comunicazione con le periferiche di input del Vectrex.

Giochi ed accessori

Complessivamente sono state realizzate 28 cartucce giochi ufficiali durante il periodo della sua commercializzazione, distribuite con il marchio GCE negli Stati Uniti, MB in Canada ed Europa, e Bandai in Giappone. Alcuni di questi richiedono la penna ottica, come detto distribuita solo in Nord America, oppure un altro accessorio limitato solo quest'ultimo mercato, ossia degli speciali occhiali 3D denominati "3-D Imager". Si tratta di un visore, da agganciare alla testa del giocatore, collegato alla console e pilotato dal gioco stesso. Nel visore ci sono 2 dischi rotanti che per 180° oscurano la visione per gli altri 180° sono composti da 3 spicchi di 60° ciascuno: ogni spicchio è trasparente ma di colore rosso, verde e blu. Gli occhi vengono occlusi alternativamente: quando l'occhio sinistro ha di fronte la zona opaca del disco, sull'occhio destro sta passando la zona con la parte trasparente, e viceversa. Sincronizzando l'immagine sullo



Fig. 7 - Il controller di gioco (autore: Evan-Amos - fonte: Wikimedia Commons)





Fig. 8 - Il visore 3D Imager (autore: jesmar - fonte: Wikimedia Commons)

schermo con i dischi, la cui velocità viene controllata dal software, il giocatore ha l'illusione di vedere immagini a diverse distanze, come se fossero leggermente sollevate dalla superficie dello schermo oppure leggermente dentro ad esso. Solo 3 giochi hanno usato questo dispositivo ed altrettanti la penna ottica.

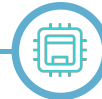
Dopo l'acquisizione da parte di MB, agli inizi del 1983, inizia lo sviluppo di una periferica che, nei piani iniziali, può trasformare la console in un vero e proprio computer: l'unità si compone di una tastiera con 65 tasti, 16 KB di RAM aggiuntiva ed un dialetto del BASIC integrato. Purtroppo la crisi dei videogiochi del 1983 limita la diffusione del Vectrex, perciò lo sviluppo di questa espansione viene cancellato, così come viene cancellata anche una evoluzione del Vectrex dotato di schermo a colori, questa volta per i problemi tecnici e gli elevati costi a cui vanno incontro gli sviluppatori.

L'insuccesso ed il fallimento

La console inizialmente riscuote un discreto successo: durante le festività vende abbastanza bene, arrivando a 200/250.000 unità, numeri da sollevare le attenzioni di MB, che decide di acquistare la GCE agli inizi del 1983 e spingere la console con pubblicità su riviste e TV, con un

investimento ingente di diversi milioni di dollari. Ma, nonostante le discrete caratteristiche tecniche, la console non riesce ad imporsi come previsto. Le vendite non decollano, complice anche un evento che colpisce tutto il settore: il mercato dei videogiochi nel Nord America giunge al collasso, in quella che è nota come la crisi del 1983. In una guerra fratricida e all'ultimo sangue, i produttori delle console introducono sempre più giochi per i propri sistemi. Attratti dai facili guadagni, anche sviluppatori terzi si lanciano nel settore: siccome l'offerta è esorbitante, per cercare di mantenere le vendite ad un livello accettabile, le console ed i giochi vengono ribassati all'inverosimile, con il risultato che spesso il costo di produzione non viene più coperto dal prezzo di vendita. I più grossi riescono a sopravvivere, nonostante le perdite, ma i più piccoli affondano. Durante l'anno solo 600.000 Vectrex vengono venduti sul suolo americano e circa 200.000 sui mercati esteri, principalmente Germania e Gran Bretagna, perché in Giappone la console viene letteralmente snobbata: il suo importatore, Bandai, la toglie dalla vendita dopo neanche un paio di mesi di commercializzazione. Per risollevare un po' le vendite, MB cerca di stuzzicare i potenziali acquirenti proponendo prima un ribasso del prezzo della console del 25% e poi introducendo alcune periferiche per aumentare l'appeal





del Vectrex, un visore 3D ed una penna ottica.

Neanche queste novità riescono a smuovere le vendite, tanto che MB abbassa ulteriormente il prezzo a circa la metà dei 199 dollari inizialmente richiesti all'inizio della sua commercializzazione, per cercare di vendere in un mercato ormai saturo di videogiochi: il Vectrex risulta una console con un rapporto prezzo/prestazioni ed un parco giochi assolutamente non competitivi. Agli inizi del 1984, dopo aver registrato perdite per più di 30 milioni di dollari, MB quasi fallisce ed annuncia il ritiro dal commercio della console e lo stop allo sviluppo di nuovi giochi. Le perdite sono così ingenti che la società si mette in liquidazione e, per sopravvivere, inizia a disfarsi delle rimanenze di magazzino: la console, dopo neanche un anno e mezzo di vita, viene svenduta a 49 dollari mentre le cartucce dei giochi sono prezzate a circa 10 dollari l'una. Dopo qualche mese, MB viene acquistata da Hasbro, che cancella definitivamente anche il supporto after-market del Vectrex. Finisce l'era di una console unica ed originale, durata commercialmente neanche 18 mesi, un vero record in negativo.

L'insuccesso è da imputare a diversi fattori, il primo dei quali risiede nelle scelte tecniche adottate: usare grafica vettoriale ha richiesto l'impiego di una CPU potente e quindi anche molto costosa, che si è ripercosso sul prezzo finale di vendita, molto alto rispetto a quanto offre la macchina. A causa di ciò, il Vectrex non può reggere il confronto con la concorrenza: ad esempio, il Colecovision non solo viene venduto ad un prezzo inferiore ma offre in più una grafica a colori e diverse conversioni molto fedeli di classici arcade da bar. Nonostante MB spinga, con le sue pubblicità, sul fatto che il Vectrex permetta di giocare senza "occupare" il televisore di casa, il suo schermo non è certo il massimo: la diagonale di 24 cm non aiuta a gustarsi appieno una pausa videoludica e lo schermo in bianco e nero è ormai roba desueta, da console della precedente generazione, non certo di un dispositivo da gioco moderno e concorrenziale.

Se poi analizziamo l'offerta di titoli con quella di altri dispositivi il confronto è impietoso: l'Atari 2600, nonostante la sua vetusta età e le sue limitazioni tecniche, offre comunque centinaia di giochi disponibili per ogni gusto e tipo di giocatore. La poca diffusione del Vectrex ha portato gli sviluppatori a snobbare completamente il sistema, per il quale si contano solo 28 giochi prodotti esclusivamente da GCE, e di questi "Mine Storm" è integrato nel sistema stesso. Insomma, un parco software con sicuramente qualche conversione interessante, grazie

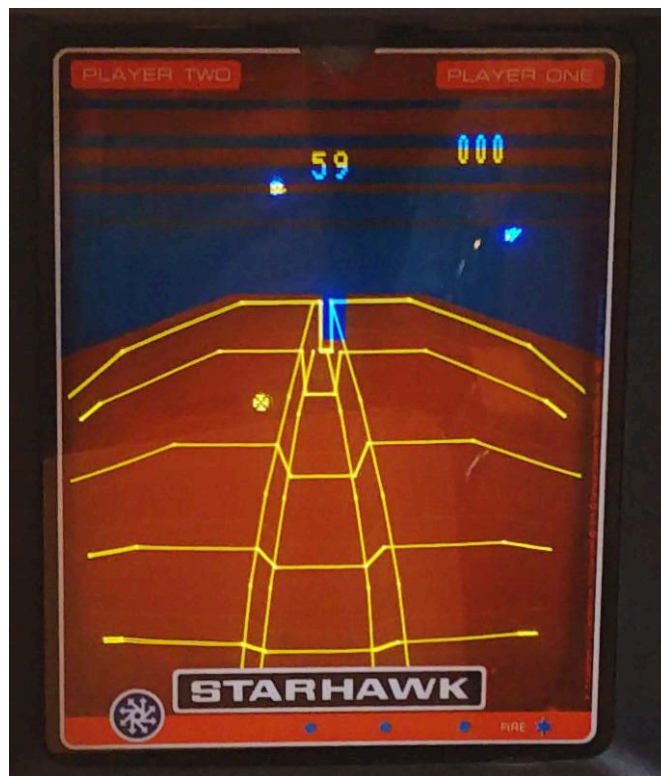


Fig. 9 - Una pellicola applicata sullo schermo per dotare di colori il gioco Starhawk (autore: Wolfgang Stief - fonte: Wikimedia Commons)

alla grafica vettoriale, ma certamente non all'altezza di quanto venga offerto per le altri dispositivi.

Conclusioni

Console all'epoca snobbata e caduta velocemente nell'oblio, il Vectrex è stato rivalutato in epoca più recente: dalla fine del secolo scorso ha vissuto di un rinnovato interesse da parte di appassionati e sviluppatori indipendenti, tanto che negli ultimi anni i titoli sviluppati per la console sono stati tantissimi, decine e decine. Segno che il Vectrex avrebbe forse avuto più fortuna se fosse stato supportato commercialmente dalla casa madre e se si fosse permesso ai produttori di giochi di accedere alle specifiche tecniche della macchina. L'accoglienza da parte della stampa e degli addetti ai lavori era infatti stata altamente positiva, segno che l'interesse c'era: ma l'onda di questo interesse non la si è saputa cavalcare. Peccato, per una console finalmente diversa dalle altre che non ha raccolto quanto spettava.





Combattere nel cielo...

Intervista a Tomohiro Nishikado

di Takahiro Yoshioka – trad. Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini

In quanto creatore dei rivoluzionari Space Invaders, Tomohiro Nishikado potrebbe essere giustamente definito il padre dei videogiochi giapponesi. Questa intervista ci racconta i primi anni di Nishikado alla Taito come ingegnere che sviluppava sofisticati (per i loro tempi) giochi elettromeccanici prima di entrare nei dettagli e nelle sfide della progettazione di Space Invaders. Come resoconto di prima mano di quei primi anni di gioco, è un prezioso documento storico.

Vorrei iniziare facendo alcune domande generali sui tuoi primi giorni. Che tipo di compagnia era la Taito Boueki allora, nel periodo in cui ti sei unito a loro?

Nishikado: I jukebox erano la loro attività principale, ma avevano una piccola compagnia sussidiaria che si occupava dello sviluppo di giochi. Hanno realizzato quelli che oggi chiamiamo giochi "elettromeccanici". Ma quasi tutti erano copie di giochi americani... non copie letterali in senso stretto, ma a quei tempi creavano le loro versioni di qualunque cosa fosse popolare all'estero. Nessuno stava ancora realizzando titoli originali.

Fino ad allora hai lavorato come ingegnere del suono. Cosa ti ha fatto cambiare marcia e unirti a Taito Boueki (Taito Trading Company)?

Nishikado: Dopo aver lasciato il mio lavoro, ho ozioato per circa un mese. Avevo questo conoscente che a volte incontravo in una vicina stazione ferroviaria. Era il mio collega più anziano della mia vecchia azienda. Un giorno gli ho chiesto cosa stesse combinando ultimamente, e mi ha detto che ora lavorava in un'azienda chiamata Taito, che creava giochi. Sapevo di quelle macchine da gioco: le avevo viste installate all'ultimo piano di grandi magazzini e centri commerciali quando ero bambino. Erano semplici giochi di guida che utilizzavano un binario per il percorso e dovevi guidare la tua auto, cercando di non andare fuori pista.

Questo lavoro sembrava interessante, quindi gli ho chiesto di più e lui ha finito per invitarmi a lavorare lì. Mi ha detto che avevano davvero bisogno di ingegneri. In realtà avevo appena accettato un'altra offerta presso una società di comunicazioni, quindi non ero sicuro di cosa fare. Ma il mio amico ha insistito sul fatto che avevano bisogno di aiuto, quindi sono andato a un colloquio e ho finito per

accettare l'offerta di Taito.

Qual è stato il primo gioco su cui hai lavorato alla Taito?

Nishikado: Il primo lavoro che ho fatto è stato su un gioco che abbiamo importato dall'America, un gioco con armi da fuoco chiamato "Ghost Gun". Un titolo molto semplice con light gun.

Che tipo di giochi elettromeccanici hai realizzato con quella tecnologia?

Nishikado: Il mercato dei giochi in Giappone allora era tutto importato dall'estero, quindi ho sentito il bisogno di creare qualcosa con più individualità. Ho realizzato diversi stili di giochi. Due anni dopo essermi unito a Taito, ho realizzato un gioco sparattutto aereo chiamato Sky Fighter. È stato un grande successo. Usava una cupola acrilica e all'interno di quella cupola volava un modellino di aeroplano a cui potevi sparare ed esplodeva se lo colpivi. So che non sembra un grosso problema quando lo spiego ora, ma all'epoca era un gioco rivoluzionario. Gli aerei sembravano davvero fluttuare a mezz'aria, e non ho nemmeno usato corde o cavi! Dei giochi elettromeccanici dell'epoca, personalmente ritengo che fosse il più ben fatto.

Gli aerei non erano collegati da fili o fili? Come hai fatto a farli sembrare che volassero allora?

Nishikado: Heh, ho usato gli specchi! Sotto il campo di gioco, dove i giocatori non potevano vedere, ho posizionato i modellini di aeroplani, poi ho usato specchi angolati per rifletterli sulla cupola. Per lo sfondo scorrevole, ho dipinto

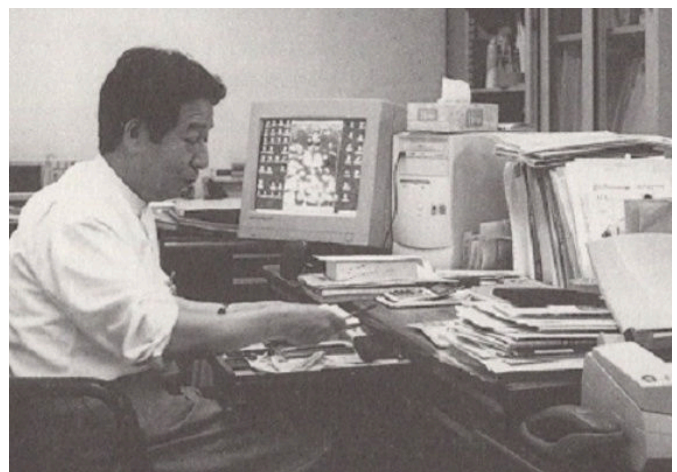


Fig. 1 - Foto di repertorio di Mr. Nishikado nei primi anni 2000



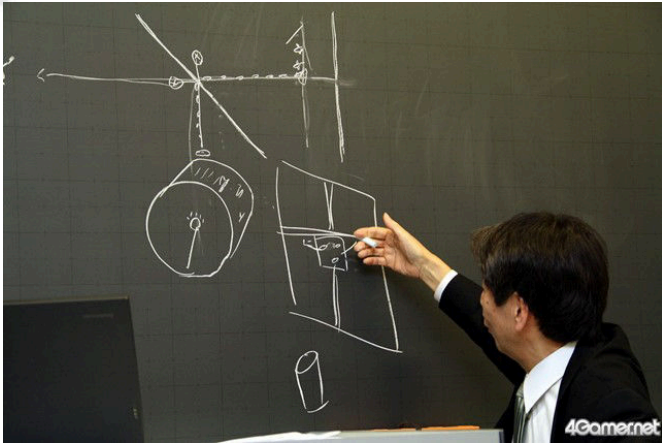


Fig. 2 - Nishikado spiega il funzionamento di Sky Fighter – (Grazie a 4gamer.net)

immagini del cielo su un contenitore di pellicola che poi ho fatto ruotare su un tamburo. Anche questo si rifletteva nello specchio e cielo e nuvole sembravano reali. Infine, anche le traiettorie dei proiettili sono state riflesse in uno specchio, quindi in totale ho usato tre diversi specchi/tamburo.

Quando hanno iniziato a creare videogiochi?

Nishikado: Nel 1972, Atari pubblicò Pong, che fu importato in Giappone sia da Sega che da Taito. All'epoca, quando il nostro staff ha visto questo nuovo "videogioco", la maggior parte di noi non pensava che sarebbe andato molto bene. Il motivo era che il prezzo era troppo alto. Una singola macchina costa tra i 600.000 e gli 800.000 yen (circa 6000-8000 USD). E a noi sembrava solo un televisore all'interno di una scatola, con un quadrante sul davanti... pensavamo che non avrebbe venduto! Quindi ne abbiamo comprato solo uno.

Abbiamo installato l'unità che abbiamo acquistato in un negozio per fare un giro di prova e, con nostro grande stupore, è stato molto popolare. L'opinione di tutti è cambiata dall'oggi al domani: "la prossima era appartiene ai videogiochi!" Alla fine il management ha iniziato a pensare che avremmo potuto creare i nostri giochi anche alla Taito. Per farlo, avrebbero avuto bisogno di qualcuno che conoscesse i circuiti elettrici, e io ero l'unica persona alla Taito con quella conoscenza, naturalmente, quindi, il lavoro fu affidato a me.

E i circuiti stampati erano ancora piuttosto rari a quel tempo.

Nishikado: Sì. Pong è stato realizzato utilizzando circuiti integrati collegati tra loro come relè. Ma il fatto è che i circuiti integrati non erano ancora arrivati in Giappone, quindi guardando Pong, non ho capito subito come fosse stato messo insieme. È stata una grande sfida smontarlo e analizzarlo. Non ho avuto altra scelta che estrarre un

catalogo di parti di chip e, puntando la mia torcia sulla scheda, cercare di identificare quali chip erano collegati a quali. Dopo 3 o 4 mesi di questo lavoro, sono stato in grado di creare un progetto del tabellone. Ma da qualche parte lungo la linea avevo commesso un errore, che ho dovuto dedicare ancora più tempo ad analizzare e correggere! Alla fine ci sono voluti più di sei mesi. Per fortuna mi piaceva fare questo tipo di lavoro e ci lavoravo giorno e notte senza sosta.

Quindi, solo per capire come si muoveva la pallina in Pong, e come si muoveva la paletta, ci hai messo sei mesi?

Nishikado: Esatto. Tuttavia, poiché avevo passato tutto questo tempo ad analizzarlo e comprenderlo, non volevo semplicemente fare una copia diretta di Pong. Chiamalo orgoglio, ma volevo migliorarlo un po'. Il gioco che ho realizzato lì era "Soccer". Ho aggiunto un'altra pagaia e ho aggiunto un obiettivo di calcio allo schermo. Era semplice, ma aveva un buon senso della velocità ed era piuttosto divertente. A quel tempo, ero probabilmente l'unica persona in Giappone che aveva scoperto Pong e realizzato un gioco originale basato su di esso. Sega aveva importato Pong, ma non ha creato il proprio gioco.

Il calcio è stato installato nei centri di gioco?

Nishikado: Sì. È stato il primo videogioco prodotto in Giappone. Successivamente, abbiamo anche rilasciato una versione per 4 giocatori di Pong chiamata Derby Cup.

Questi giochi sono stati esportati dal Giappone?

Nishikado: Lo erano! La prima ad essere esportata fu la Speed Race, nel 1974. La Midway, una società americana, la acquistò. È quello che personalmente ritengo sia il più ben fatto. È l'origine dei videogiochi di guida. Lo schermo è ancora monocromatico, ma siamo stati in grado di utilizzare sprite più realistici per l'auto anziché solo quadrati e cerchi astratti. A quel tempo, Atari era il principale produttore di giochi in America e aveva rilasciato un proprio gioco di guida chiamato Gran Trak 10, ma era molto più complicato. Speed Race aveva un migliore senso della velocità e penso che la sua semplicità lo rendesse più divertente.

Nel corso dell'attività di esportazione di Taito, hai mai visitato tu stesso l'America?

Nishikado: Sì, e credo sia stata la prima volta che ho visitato l'America. Abbiamo esposto i nostri giochi all'AMOA Show, che all'epoca era la più grande fiera di giochi al mondo. Dopo aver visto ciò che lo spettacolo aveva da offrire, ricordo di aver pensato che i nostri giochi Taito fossero fatti meglio!





L'America è stata la culla dei videogiochi, vero? Hai visitato Atari o altre società?

Nishikado: Ah, sì, ho incontrato il presidente di Atari. Mi ha chiesto: "Perché non vieni a lavorare per noi all'Atari?" E quando ho chiesto scherzosamente al Vicepresidente, che era seduto lì, "Quanto è lo stipendio?", ho scoperto che era estremamente buono! Era 5 o 6 volte quello che mi pagava Taito. Se non fossi stato sposato, onestamente avrei potuto accettare. (ride)

Proprio in quel periodo, Atari pubblicò Breakout. Aveva una grafica molto semplice ma era divertente. Mentre cercavo di fare qualcosa con gli sprite e una grafica più impressionante, i progettisti di Breakout si erano avvicinati alle cose da una prospettiva completamente diversa. Mi ha fatto capire che la grafica non era l'unica cosa importante in un gioco per computer. Uno dei manager di Taito ha detto quasi scherzando: "Che diavolo è successo! L'America ci ha battuti! Ma si è rivelato essere vero.

Questo è stato più o meno il periodo in cui i videogiochi hanno iniziato a utilizzare i microprocessori, se ricordo bene.

Nishikado: Sì. In Atari, hanno aperto la strada all'uso dei computer per realizzare videogiochi. Il gioco di Taito, Western Gun, è stato il nostro grande successo nel mercato americano, ma Midway ha pagato la quota di licenza e ha rivisto il gioco per utilizzare un microprocessore. Come gioco, penso che la versione Taito fosse più divertente, ma poiché la versione Midway utilizzava un computer, il movimento era molto più fluido e il gioco sembrava migliore. Come ingegnere, questo è stato il momento in cui ho capito che Taito aveva bisogno di iniziare a utilizzare i microprocessori da qui in poi. E il primo gioco che ho realizzato usando un microprocessore è stato Space Invaders.

Hai citato Breakout come ispirazione, ma quali aspetti di Breakout hai trovato interessanti?

Nishikado: Mi è piaciuto come non potevi passare alla fase successiva finché non avevi distrutto ogni blocco. I giochi precedenti non avevano quel concetto di "tutto chiaro", vedi. Mi è piaciuto anche il modo in cui il gioco è diventava più difficile man mano che andava avanti: l'ultimo blocco era davvero difficile da colpire. E mi è piaciuto come la velocità della palla aumentava. Quel gameplay era davvero buono. Volevo provare a creare un gioco con quegli elementi, ma con una grafica migliore.

All'epoca c'era anche un boom della fantascienza: il film Star Wars era appena uscito in America e la nave da guerra spaziale Yamato veniva proiettata nei cinema



Fig. 3 - Un tipico "Invaders Cafe" durante l'Invaders Boom del 1978

giapponesi. È lì che hai preso l'ispirazione per i nemici invasori alieni?

Nishikado: La gente spesso dice che c'è un'influenza di Star Wars in Space Invaders, ma ad essere onesti, non sono realmente imparentati. Ovviamente era famoso in Giappone, e c'era anche un romanzo. Amavo anche i film ambientati nello spazio. Tuttavia, inizialmente volevo usare i carri armati per i nemici. Ma la cosa sui carri armati è che, se i loro cannoni non sono rivolti in avanti, non penso che abbiano un bell'aspetto. Nel gioco che volevo realizzare, i nemici si muovevano orizzontalmente (da lato a lato), il che significava che i cannoni avrebbero dovuto essere inclinati di 45 gradi di lato. Quindi i carri armati erano da escludere.

Ebbene, ho pensato, se non posso fare carri armati, farò aerei! Ma la tecnologia attuale non era in grado di eseguire il rendering fluido dell'animazione degli sprite. Con questa limitazione, ho pensato che gli alieni sarebbero stati una buona alternativa, dal momento che non sarebbero sembrati strani se i loro movimenti fossero tutti a scatti e ruvidi, né sembrerebbero strani quando improvvisamente avrebbero avanzato in fila verso di te. E all'epoca c'erano molte raffigurazioni di marziani che sembravano polpi.

Sì, quel tipo di design alieno simile a un polpo/calamari deriva più da War of the Worlds di HG Wells che da Star Wars.

Nishikado: Anche il nome "Space Invaders" non è stato creato da me, in realtà. Il titolo che avevo originariamente era "Space Monster". Tuttavia, dopo che il gioco è stato completato, la direzione mi ha detto che volevano cambiarlo in "Invader". Non capisco davvero il motivo, ma non c'era niente che potessi fare al riguardo. "MONSTER" e "INVADER" hanno lo stesso numero di lettere, quindi non è stato difficile cambiare nella programmazione, ma poi dall'estero ci è stato chiesto di renderlo plurale, "INVADERS". Aggiungere quella lettera in più significava cambiare la





programmazione, ed è stato un vero dolore.

Immagino che lo sviluppo di Space Invaders debba aver richiesto molto tempo, dato che era la prima volta che creavi un gioco per computer in questo modo.

Nishikado: La programmazione vera e propria del gioco è stata sorprendentemente rapida, impiegando solo 3-4 mesi per essere terminata. Ma il lavoro precedente, di impostazione dell'ambiente di programmazione/sviluppo, ha richiesto circa 6 mesi. È stato il primo gioco sviluppato in Giappone con un microprocessore. All'epoca non esistevano "personal computer" o altro, quindi ho dovuto creare da zero l'intero ambiente di sviluppo. C'erano postazioni di lavoro e apparecchiature in America, ma costavano decine di migliaia di dollari, quindi non potevamo comprarle... Ho comprato io stesso i chip LSI, poi li ho saldati su una scheda e li ho programmati direttamente in assembly. Guardando i grafici di conversione per l'esadecimale, ho programmato lentamente tutto, memorizzando le conversioni esadecimali man mano che procedevo.

Hai realizzato da solo la programmazione, la grafica e il sonoro di Space Invaders?

Nishikado: Sì. La capacità di gestire i numeri in un modo più sofisticato - aumentare la velocità degli invasori o essere in grado di abbattere singoli invasori - era tutto dovuto al microprocessore. Non puoi fare cose del genere nei giochi senza un computer.

Ho sentito che quando Space Invaders è stato completato per la prima volta, la risposta a Taito è stata inizialmente piuttosto tiepida.

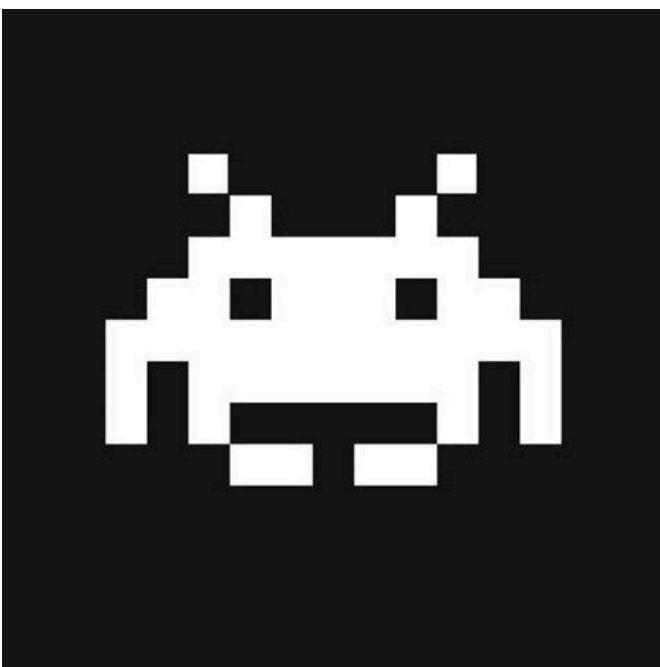


Fig. 4 - Un classico alieno di Space Invaders

Nishikado: Sì. Coloro che sono stati coinvolti nello sviluppo (compresa la direzione) hanno pensato che fosse buono. Alcuni membri dello staff dicevano "Mi scusi, devo andare in bagno", e se ne andavano di soppiatto e giocavano a Space Invaders, diventandone così assorbiti che non tornavano più - questo mi rendeva davvero felice. Tuttavia, ad altri di Taito non è piaciuto, lamentandosi di non essere riusciti ad arrivare alla fine. Successivamente abbiamo avuto una proiezione privata del gioco per gli operatori del centro giochi e anche la loro accoglienza è stata sfavorevole. Dissero che era troppo difficile.

In effetti, per l'epoca, era un gioco molto difficile; gli invasori miravano e sparavano direttamente al giocatore, e se uno di loro oltrepassava la linea nel tuo territorio, il gioco finiva automaticamente. Con i giochi più vecchi, anche se fossi cattivo, saresti comunque in grado di giocare per circa 3 minuti. Ma in Space Invaders, se lasci che i nemici ti sparino, potresti non durare nemmeno 5 secondi. Quindi non è stato ben accolto, no. L'abbiamo mostrato al grande pubblico in una fiera arcade più tardi quell'anno, ma avevamo un altro gioco chiamato Blue Shark (un'importazione Midway), e lo hanno mostrato come il nostro gioco principale, con Space Invaders ridotto a un ruolo di supporto.

Quanto tempo ci è voluto perché iniziasse il "boom degli invasori"?

Nishikado: Il management di Taito non pensava che il gioco fosse molto buono, quindi non si aspettavano molto da esso. Tuttavia, uno o due mesi dopo l'installazione nei centri di gioco, lo stesso presidente di Taito ha osservato: "Quel gioco 'Space Invaders' sta diventando davvero popolare! Tutti ne parlano". Dopo di che è iniziata la vera follia.

E con il boom sono arrivate tutte quelle strategie uniche per i giocatori, come la tecnica Nagoya-Uchi ("Nagoya Shot" o "Nagoya Attack").

Nishikado: Fino a quando il Nagoya Attack non è stato scoperto da un giocatore, nessuno alla Taito aveva mai pensato a una tecnica del genere. Il fatto che i colpi degli invasori non ti facessero del male in fondo allo schermo in quel modo... quello era un bug di programmazione. Un giorno, ho visto un giocatore davvero bravo mettere insieme dei punteggi alti intorno ai 150k. Quando ho guardato attentamente quello che stava facendo, ho visto che l'ultima fila di colpi degli invasori sembrava passare proprio attraverso la sua nave. È perché l'ho programmato in modo che i loro colpi uscissero solo un po' davanti agli invasori.

Volevo anche randomizzare quando la comparsa degli





Fig. 5 - Tomohiro Nishikado al fianco del suo Space Invaders

UFO. Ma sembrava che usare numeri casuali sarebbe stato una seccatura, quindi ho abbandonato l'idea e ho fatto apparire gli UFO in base al numero di volte in cui il giocatore ha sparato. Sfortunatamente, i giocatori hanno scoperto questa regola molto rapidamente. Sono rimasto sorpreso dalla velocità con cui l'hanno capito!

C'era anche la tecnica dell'Arcobaleno, in cui i giocatori lasciano in vita solo l'ultima fila di invasori.

Nishikado: Nonostante tutti i test che abbiamo fatto, non avrei mai immaginato che i giocatori avrebbero lasciato in vita solo la prima fila di invasori, quindi non ho controllato. Se giochi normalmente, inizi sparando prima agli invasori vicini e più grandi, quindi procedi lungo la linea. È interessante: la tecnica dell'arcobaleno è uno di quei fenomeni di gioco nati da ciò che non avevi pianificato o previsto.

Sì, quelle sviste hanno generato un interessante fenomeno di voci e tecniche segrete scambiate tra i giocatori. Tutte quelle strategie sono mai state raccolte da qualche parte in un libro o altro?

Nishikado: Hmm... bella domanda. Non sono sicuro.

Beh, c'era quel fumetto di "Game Center Arashi" su Space Invaders che ha introdotto il pubblico al Nagoya

Shot. A proposito, quanto era popolare Space Invaders negli Stati Uniti?

Nishikado: Molto popolare, penso che potrebbe essere stato anche più popolare in America che in Giappone. È stato anche portato da Atari.

So che c'era un grosso problema di copyright, sia con i cloni che con le imitazioni.

Nishikado: Anche Nintendo ne ha fatto uno, ora che me lo dici. Anche se la loro non era una copia esatta.

Anche Sega ha creato un'imitazione di Space Invaders.

Nishikado: Penso di averlo visto da qualche parte. C'erano tre varietà credo?

Alla fine c'è stata una causa contro di loro, e quella causa ha stabilito un precedente nei tribunali per quanto riguarda il riconoscimento dei diritti d'autore per i giochi. Cosa hai fatto dopo Space Invaders?

Nishikado: Ho realizzato Space Invaders II nel 1979. Tuttavia, non ho molti bei ricordi del periodo successivo. Namco ha rilasciato Galaxian più tardi nel 1979, e quel gioco presentava sprite a colori, ma Taito aveva accumulato tutte queste tavole di Space Invaders (che potevano fare solo in bianco e nero), e volevano che facessi un altro gioco con loro. Ho realizzato Balloon Bomber nel 1980,





Fig. 6 - Kyuukyoku Harikiri Stadium 2 per Super Famicom

e alcuni altri giochi, con quel titolo. Avevano un buon gameplay, ma graficamente sembravano molto primitivi. Era uno spettacolo triste rispetto agli schermi colorati di Galaxian.

Immagino sia il lato negativo di avere un gioco che vende troppo bene.

Nishikado: Durante quel periodo hanno anche assunto molte nuove persone a Taito, e sono stato promosso ad una posizione manageriale ufficiale, il che ha reso più difficile per me creare qualcosa di veramente nuovo. Ho lavorato nei giochi per circa altri 2 anni, ma dopo mi sono stancato. Mi sono trasferito in un'altra divisione e ho sviluppato altri progetti.

Ho realizzato un robot da gioco che suonava la chitarra e ho lavorato su un sistema di carte che consentiva ai centri di gioco di utilizzare carte prepagate. Questo era prima delle schede telefoniche, ovviamente. L'idea era un po' in anticipo sui tempi, quindi non è mai stata completata. Ho anche lavorato agli arrangiamenti del karaoke. Ho comprato un pacchetto di suoni Electone e ho realizzato versioni elettroniche di canzoni per il karaoke.

Wow, hai fatto anche il karaoke! Dato che hai quel background audio, ha senso che molti dei tuoi progetti riguardassero la musica.

Nishikado: Al giorno d'oggi il karaoke si fa tutto attraverso internet, ma allora era l'era dell'accoppiatore acustico. Abbiamo ancora cercato di trovare un modo per trasmettere i dati per il karaoke. Abbiamo condotto molti test diversi. Inoltre, prima del rilascio del Famicom, stavo lavorando alla progettazione di una console per videogiochi casalinga. Stavo usando un microchip americano, lo stesso chip del Sega SC-3000, in realtà. Purtroppo il progetto è stato abbandonato.

Non hai fatto altri giochi dopo, alla Taito?

Nishikado: Nel 1989 ho realizzato alcuni giochi per il Super Famicom. Allora ero capo sezione, quindi non ho

fatto nessuna programmazione vera e propria o altro lavoro. Ho realizzato giochi per le serie Jinsei Gekijou e Kyuukyoku Harikiri Stadium. Ho lavorato fino alla Playstation. Dato che ero un produttore, però, non ho svolto nulla del lavoro vero e proprio, ma con il passare del tempo ho iniziato a sentirmi sempre più come se volessi creare di nuovo giochi da solo. Quindi ho lasciato Taito.

Quando hai avviato la tua nuova società di sviluppo, Dreams?

Nishikado: 1997. Ho pianificato tutto da solo e ho presentato a Taito la mia nuova compagnia. Pop'n Pop è un gioco che ho realizzato in cui programmavo e pianificavo tutto da solo. Ci sono voluti circa 2 anni. Sono al limite di quello che posso fare ora, quindi abbiamo assunto alcuni programmatori e abbiamo uno staff di 15 persone in totale. Sfortunatamente, di conseguenza, sono tornato a fare più lavoro manageriale e non sono stato in grado di mettere in pratica i progetti come avrei voluto. E devo gestire anche la parte finanziaria dell'azienda, il che è ancora più difficile! Ma il vantaggio di avere la mia azienda è avere il controllo completo sul prodotto finale, e sento un rinnovato vigore per questo lavoro.

A proposito, cosa ne pensi dei videogiochi oggi?

Nishikado: Ci sono molti giocatori accaniti e appassionati di giochi oggi, e sembra che i giochi debbano essere fatti per quel pubblico. Personalmente, adoro gli STG, ma non riesco ad entrare negli STG recenti. Non posso gestirli, quindi guardo e basta. (ride) Ultimamente mi è stato chiesto di parlare di giochi retrò. Penso che in molti nuovi giochi trovi l'idea di base in un gioco più vecchio. Molti giochi hanno le loro radici in Breakout, per esempio.

Sì, e persino un gioco di mangiatori di punti relativamente antico come Pac-Man ha le sue radici nel gioco di Sega del 1979 Head On.

Nishikado: Stiamo lentamente perdendo quelle origini col passare del tempo, quindi penso che fare ricerche sulla storia di quei vecchi giochi sia davvero divertente. Penso che ci siano ancora nuove idee e nuove direzioni che aspettano di essere trovate lì!





Intervista a Giovanni Galli, creatore di Streben

di Giorgio Balestrieri

I giochi di ruolo sono ormai entrati nell'immaginario collettivo, grazie anche ad una serie di film e prodotti televisivi che hanno permesso al grande pubblico non solo di scoprirli, ma anche di capire, o perlomeno intuire, come funzionano e che tipo di intrattenimento possono offrire. Esistono tantissimi videogiochi dedicati a questo genere, ma qui ci occuperemo di quelli tradizionali, da giocare con carta, penna e miniature dei personaggi.

Lo faremo grazie all'aiuto di Giovanni Galli, membro della redazione della prima ora, ideatore di Streben, un gioco di ruolo tutto italiano nato dalla passione di Giovanni per questo genere ludico. Con lui dunque parleremo non solo del suo progetto ma discuteremo anche dei giochi di ruolo in generale, dalla nascita agli sviluppi odierni.

Confesso che chi vi scrive non ha mai giocato a questo tipo di giochi. Da ragazzo (circa 40 anni fa), l'unico rappresentante noto del genere era Dungeons & Dragons ma non sono mai riuscito ad iniziare una partita, intimidito dalla complessità delle istruzioni e dalla lunghezza della fase preparatoria. La prima domanda per Giovanni viene quindi naturale.

Streben che tipo di gioco è? Complesso come quelli che ricordo?

Innanzitutto è bene specificare che Streben rappresenta due prodotti distinti: un gioco da tavolo e un gioco di ruolo. Il GdR assomiglia sicuramente a Dungeons & Dragons come meccanica, però la scheda del personaggio la crei in 5 minuti e subito inizi a giocare. Lo volevo esattamente così, facile da imparare e da "preparare", così da permettere anche a chi non è esperto di GdR o non ha il tempo di studiare voluminosi manuali, di iniziare a giocare il più rapidamente possibile. In Streben gioco di ruolo hai tutto in una paginetta e mezzo; apprendere le istruzioni, preparare l'avventura e mettersi a giocare è molto veloce.

So che sei appassionato di GdR da tantissimo tempo e immagino che molti giocatori abbiano nel cassetto il proprio gioco. La decisione di tirarlo fuori e renderlo reale quando ti è venuta?

Come spesso accade, è stata una combinazione di eventi. Volevo realizzare il mio gioco in collaborazione con un mio amico, Nicolò Rossi, uno storico medievalista, e così

insieme abbiamo elaborato uno scenario considerando l'anno 1220 D.C., un medioevo già avanzato ma dove non esistevano ancora le armi da fuoco, in cui la storia così come la conosciamo cambia corso e si sviluppa secondo un copione che abbiamo ideato noi. Abbiamo ipotizzato che un evento inatteso abbia avuto come conseguenze la comparsa di mostri in tutta Europa, mutuati dalle tradizioni popolari dell'epoca, e la nascita della magia. Ci siamo poi chiesti come le popolazioni del 1220 avrebbero reagito a tutto ciò: in Italia ad esempio, vista la frammentazione di regni e popolazioni, difficilmente sarebbero riusciti a respingere efficacemente le minacce mentre in Germania, dove l'impero era in qualche modo più solido, avrebbero potuto "tener botta". A questo punto non è restato altro che dividerci i compiti e sviluppare l'idea: io mi sono occupato di elaborare il regolamento e Nicolò di creare il mondo di gioco compatibile con la situazione immaginata: la caduta dei reami preesistenti, la fortificazione delle città, la nascita di un nuovo impero, l'estrema difficoltà per la vita umana di esistere al di fuori delle cinta murarie a causa della quantità di mostri che



Fig. 1 - Giovanni Galli



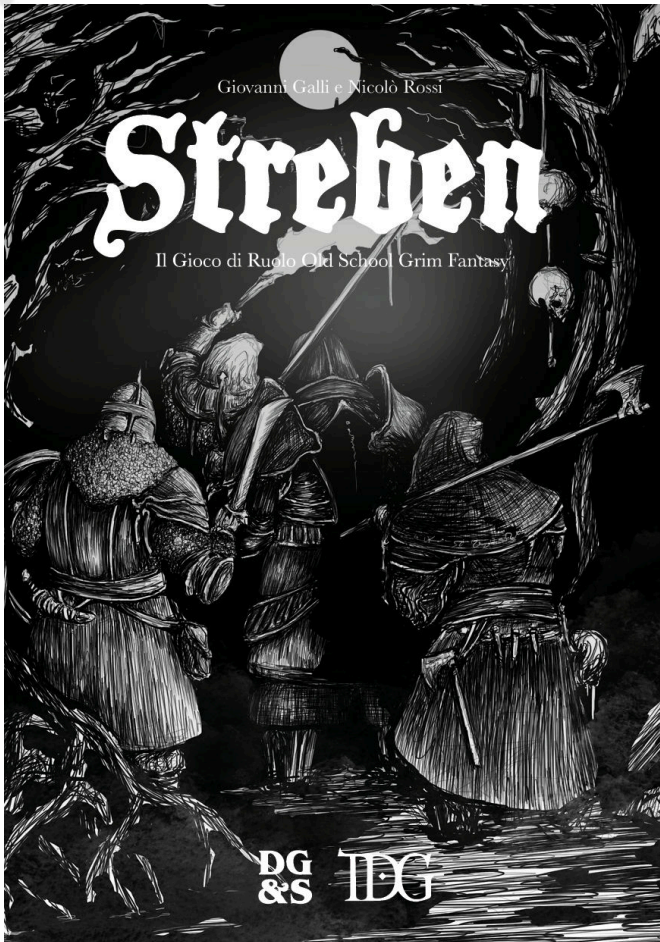


Fig. 2 - Streben - Gioco di ruolo

infesta il pianeta. Ho scoperto che, almeno per me, scrivere il regolamento di un gioco di ruolo è veloce ma farlo funzionare e rendere il tutto accattivante e accessibile al maggior numero di giocatori è tutt'altra faccenda, occorre procedere per continui cicli di prove ed errori. Quello di Streben è stato preparato prima che iniziasse la pandemia di COVID-19, poi durante il lockdown è stato testato giocando ed adattando le regole in base a quello che si rivelava essere poco funzionante o fluido. La fase di test è durata circa un paio d'anni e in pratica ho riscritto il regolamento daccapo un sacco di volte, perché arrivavo sempre ad un punto in cui non mi convinceva la meccanica di gioco e ricominciavo da zero. Alla fine, a forza di screamare e semplificare sono arrivato ad avere un manuale di quattro facciate, che serve anche da schermo. Nella parte rivolta verso il master è descritta l'ambientazione e le regole di gioco, nell'altra c'è una splendida immagine illustrata da Simone Tammetta che i giocatori possono ammirare durante tutta la partita. Tutto qui, si inizia subito a giocare. Il passo successivo è stato quello di creare le avventure, descritte anche queste in una pagina o poco più.

Le avventure cosa sono di preciso? Queste secondarie rispetto ad una trama principale?

No, per spiegartelo facciamo un passo indietro sulla natura dei giochi di ruolo. Le componenti fondamentali di un GdR

sono il master, i giocatori e il mondo di gioco, con le sue regole. Il master può inventare una situazione iniziale, secondo la sua fantasia e da lì far continuare il gioco in base a quello che accade durante la partita e alle azioni dei giocatori in risposta agli eventi che gli propone, letteralmente riproducendo la vita all'interno del gioco. Questo può richiedere tempo, soprattutto al master, per familiarizzare con le regole e il mondo in cui il GdR è ambientato. Per facilitare il compito, ci è venuta l'idea di creare delle avventure preconfezionate, ossia delle situazioni in cui il master può calare i personaggi ed iniziare velocemente a giocare. Per spiegarmi meglio, ti descrivo la prima avventura di Streben, quella inclusa nel GdR: la sorella di uno dei personaggi viene accusata di stregoneria e i giocatori devono dimostrare che è innocente. Proseguendo nell'avventura, si scopre che in realtà una strega c'è e quindi per evitare che venga messa al rogo la persona sbagliata, occorre riportare indietro la fattucchiera e scagionare così l'innocente sorella del giocatore. A seconda di come si conclude l'avventura (si riporta indietro la strega viva o morta, la ragazza innocente viene salvata o meno ecc), ci sono poi delle conseguenze che possono diventare dei punti fermi nel mondo di gioco e se ne può tenere conto nelle successive partite.

Dunque, se ho capito bene, le avventure che avete preparato descrivono qual è il contesto generale, quali sono gli attori, chi è il colpevole (se ce n'è uno) ecc e il master gestisce il resto.

Sì, è così, in più vengono descritti i pericoli in cui i personaggi possono incappare. Ad esempio, ad un certo punto si affronta un dungeon, rappresentato da una torre. Se i giocatori passano da sotto, incontrano dei ragni che stanno lì a tramare nell'ombra, se passano da sopra dovranno affrontare una trappola. Nella descrizione delle avventure do delle imbeccate al master così che gli sia più semplice far proseguire il gioco a seconda delle scelte che i personaggi faranno. Può aggiungere qualcosa di suo se vuole ma altrimenti, basandosi sulla trama preconfezionata, si può comunque arrivare alla fine del gioco. In questo senso si possono considerare dei tutorial, che ti permettono di sperimentare un po' per volta come funziona un GdR e portarti poi al punto in cui, come master, sarai in grado di creare da solo le tue avventure e far girare il mondo di gioco in autonomia.

Perciò anche nel tuo gioco il master deve avere una discreta capacità di inventare e narrare storie, nonostante il compito si semplifichi se sceglie di seguire le avventure. Esatto, questo per i giochi di ruolo è la base, devi saper raccontare storie interattive. Per il gioco da tavolo invece





le cose cambiano completamente, non c'è interpretazione, solo puro dungeon crawling alla Eye of Beholder, che conosci anche tu.

Conosco meglio Rogue.

Sì, va benissimo, anzi è perfetto perché in Rogue i labirinti sono procedurali così come nel mio gioco.

Quindi i dungeon non sono già predefiniti, identici ad ogni partita.

No, li crei tu sul momento. Io ti do un sistema per generarli, basato sull'uso di un dado a 6 facce per decidere se nella stanza successiva c'è un corridoio, un'altra stanza, una trappola, un mostro e così via. L'unico punto fisso è che ci sono 13 stanze in un dungeon e quando raggiungi la tredicesima, l'hai completato. A quel punto torni in città, rivendi quello che hai recuperato, sali di livello e affronti un nuovo dungeon, più difficile. Quando i giocatori arrivano al nono livello, nel dungeon successivo si affronta un drago e se lo si sconfigge, il gioco termina con la vittoria dei giocatori.

In pratica è un roguelike in formato gioco da tavola.

Sì e come nei roguelike, la morte di un giocatore è permanente e ovviamente non puoi salvare il gioco. A differenza di questo tipo di giochi però, dove a volte se muori non è per colpa tua ma solo maledettissima sfortuna, qui c'è una forte strategia perciò, se impari a giocare correttamente e anche se all'inizio sia piuttosto facile restarci secchi, dopo un po' non muori più, perché hai capito il modo in cui battere il gioco.

L'esperienza accumulata nelle partite precedenti puoi dunque metterla a frutto nelle successive.

Esatto, addirittura qui il talento del giocatore vale più di quello del personaggio, proprio perché conta l'esperienza accumulata giocando. Per fare un paragone è come in Ghosts'n Goblins; una volta che si capisce che uno specifico mostro si ammazza in un certo modo, si smette di attaccarlo a casaccio e ci si prova sempre nella maniera giusta.

L'idea di provare a farne un prodotto commerciabile invece quando è nata? Era già prevista dall'inizio o magari vi è venuta alla fine, come dire, già che il gioco l'abbiamo, vediamo se si vende.

Allora il gioco di ruolo, inizialmente, non mi interessava venderlo. Mi interessava vendere il gioco da tavolo; il GdR, come hai visto, è davvero minimale, una facciata di piegabile. Per farlo diventare un prodotto finito abbiamo investito un centinaio di euro, pagato un'artista, creato un'immagine, fine. Il gioco da tavolo invece richiede molto

più materiale e quindi un investimento decisamente maggiore per cui con Nicolò ci siamo detti o tiriamo fuori soldi a perdere, perché tanto non c'è nessuna garanzia di recuperarli, oppure cerchiamo di creare un seguito che ci possa aiutare, una community. Per finanziare il progetto non abbiamo scelto la via del crowdfunding, che tanto va di moda ultimamente, ma quella dei pre-order. L'obiettivo però è stato lo stesso, ottenere soldi da investire e trasformare l'idea in realtà.

E com'è andata?

Nel dicembre del 2021 abbiamo distribuito gratuitamente il GdR ed ho avviato i tentativi di creare la community, pubblicizzandolo sui vari gruppi Facebook dedicati ai giochi di ruolo. Le persone hanno iniziato ad interessarsi e ogni settimana rilasciavamo un'avventura gratuita. Questo perché se tu dai un GdR nuovo gratis, le persone mostrano pochissimo interesse, perché hanno già un sacco di giochi di buona qualità a cui giocare. Se invece gli dai delle avventure le cose cambiano, perché a quel punto pensano "non sono più io che mi devo sforzare per creare un'avventura dal nulla, ce l'ho già pronta, posso giocare subito" e questo invoglia a provare il GdR. A quel punto però devono usare il tuo sistema di gioco e quindi l'interesse per il progetto cresce.

Ha funzionato? Sei riuscito a catalizzare l'attenzione degli appassionati su Streben?

Sì, piano piano l'interesse è cresciuto e hanno fatto la comparsa avventure e contenuti extra prodotti dai partecipanti della community. Adesso se vai su Telegram, sul gruppo Streben, trovi 98 persone (al momento della scrittura di questo articolo, ndr). Poi ho lanciato l'idea dei pre-order, cercando nel frattempo di capire chi era anche interessato al gioco da tavolo, ambientato nello stesso mondo, con le stesse dinamiche, ma dove non c'è la parte creativa del master, puro dungeon crawling. Anche qui l'idea di tenerci sul minimale ha vinto; non ci sono né tile (le tessere per costruire le mappe ndr) né miniature nella scatola perché il gioco è pensato per riutilizzare quelle che hai già. E se non le hai, puoi acquistare quelle che più ti piacciono ed usarle con Streben. Questo ha permesso di tenere i costi di produzione bassi e rendere il gioco accessibile ad un pubblico maggiore. Il GdR in questo modo è andato bene, ma il mio obiettivo era arrivare a produrre anche il gioco da tavolo. Nel 2022 mi sono presentato al Modena Play, la più grossa fiera dedicata ai giochi da tavolo, che si è tenuta più o meno a Maggio se ricordo bene. Lì sono andato di editor in editor a presentare il gioco di ruolo, me li sono girati proprio tutti. Avevo fatto delle copie, le regalavo e dicevo, guarda, ho



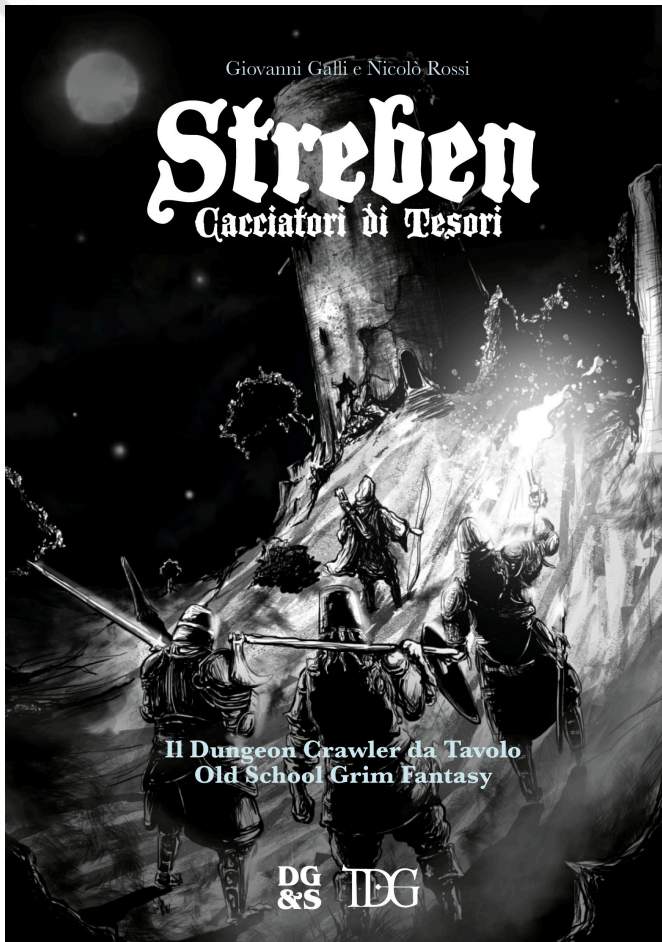


Fig. 3 - Streben - Cacciatori di Tesori

fatto questa cosa, se ti interessa parliamone, finché ho incontrato quelli di Dungeoneer Games & Simulations e ho scoperto che il gioco lo conoscevano già, proprio per l'attività che avevo fatto sui social mesi prima. Questo mi ha sorpreso ma reso ovviamente molto felice, anche perché mi hanno proposto di arrivare ad un accordo per distribuire il GdR. Gli ho risposto che dovevo parlare con il mio socio ma che sicuramente avrebbe accettato a patto che si fosse arrivati anche alla distribuzione del gioco da tavolo, che era da sempre il mio desiderio. Per me Streben è un unico progetto declinato in due giochi diversi, l'uno senza l'altro non gli renderebbe giustizia. Sulle prime erano un po' restii ma sono riuscito a convincerli, così a giugno ha visto ufficialmente la luce il GdR e a settembre anche il gioco da tavolo. Ora stiamo pubblicando un po' per volta delle espansioni.

La consapevolezza di cosa sia un gioco di ruolo oggi non è più limitata ad un ristretto gruppo di appassionati ma, nonostante questo, il giocarci è ancora riservato ad una nicchia, proprio per le peculiarità di questo tipo di intrattenimento. Non è da tutti possedere la determinazione necessaria per imparare manuali da decine (o peggio centinaia) di pagine e gestire la parte creativa che i GdR richiedono. Istintivamente credo che il gioco da tavolo sia più semplice da affrontare per un neofita.

Si ma c'è da considerare anche altri aspetti. Ad esempio, se vuoi giocare a D&D, ti tocca spendere circa 150€. Ogni manuale costa in media 50€, ci sono le miniature e le tile, i pezzi di mappa che incastrano per formare il campo di gioco, ecc che devi acquistare e questo porta su il prezzo di molto. Io ci tenevo a fare prodotti per le masse, è sempre stato un mio obiettivo, Streben costa 13€, con la prima avventura compresa, il gioco da tavolo ne costa 20. Questo mette tutti in grado di acquistarlo ed è il motivo per cui ci siamo tenuti sul minimale, come dicevo prima. Se avessimo incluso anche gadget come le miniature, le mappe, un manuale più ricco, il prezzo sarebbe lievitato ai 150-200€, così come accade per i vari Descent, Gloomhaven e tutti i prodotti simili di questo periodo. La mia idea è stata, fate con quello che avete a casa; avete i Lego? Giocate con i Lego. Avete fogli a quadretti? Disegnatevi le mappe e usate sassolini come personaggi. Volete spenderci di più? Fatelo, andate su Internet e acquistate personaggi e mappe modulabili. Oppure riciclate quello che avete invece di comprare roba nuova ogni volta. Questa decisione per me è stata un rischio, perché chi compra giochi di ruolo e da tavolo a tema spesso lo fa solo perché gli piacciono i pupazzetti, del gioco vero non se ne interessano, qualcuno addirittura non ci gioca mai. Esistono giochi ed editori che sfruttano la cosa e in pratica vendono (anche care) miniature più che giochi. Togliendo questi tipo di accessori ho preso quindi un rischio puntando sulla giocabilità e sulla qualità della soddisfazione nel giocare, ma secondo me è un rischio contenuto. In futuro comunque nulla vieta di aggiungere anche questo tipo di gadget, magari trovando una formula per mantenere i costi bassi e tenere quindi alta l'appetibilità del prodotto su questo fronte.

Beh, mi sembra sia stata un'ottima idea, visto che sta funzionando. Sviluppi futuri? Ce sono altri, oltre alle espansioni di cui ci hai già detto?

Ci sono delle idee, come ad esempio tradurlo in inglese e lanciarlo all'estero, arrivare a distribuirlo nelle librerie e creare un bundle che, contenendo il prezzo, includa sia il GdR che il gioco da tavolo.

Questo va un po' controcorrente rispetto alle tendenze del marketing, oggi il lancio di un prodotto del genere si preferisce farlo in pompa magna, puntando al mercato più grande possibile con il prodotto più platinato possibile. Tu hai scelto una strada vecchia, quella di vedere passo passo come va.

Sì, siamo partiti dal basso per così dire, per abbassare i rischi e i costi di impresa. Diversamente, io e Nicolò avremmo dovuto tirare fuori una vagonata di soldi che



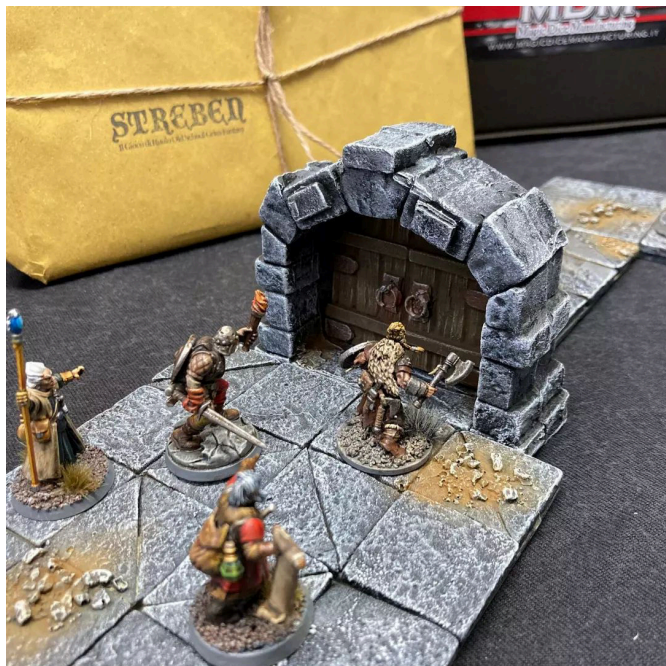


Fig. 5 - Streben - Cacciatori di Tesori, miniature

non avevamo, e rischiare di perdere tutto. Così invece siamo riusciti comunque a produrre qualcosa e stiamo reinvestendo quello che guadagniamo per realizzare il prossimo passo. Se funzionerà te lo dirò sul lungo periodo.

Una parte che trovo particolarmente interessante di questa operazione, è la dimostrazione pratica della forza di Internet che, se usata nel modo giusto, può davvero aiutare a diffondere e tradurre in realtà un'idea, come quella di un gioco pensato per stare su un semplice foglio di carta.

È vero, sono convinto che Internet sia stata la chiave del successo, ma è anche la ragione per cui ora il settore dei giochi di ruolo è sì famoso, ma anche saturo. Per noi intercettare un bisogno, ossia il desiderio del pubblico per qualcosa ancora non presente all'interno di questo mondo nonostante la quantità di prodotti, è stato estremamente complesso, molto più di quello che poteva essere 10 anni fa. Quando mi sono avvicinato al mondo dei giochi di ruolo, si andava in fiera dove si vedevano i giochi nuovi e alla fine compravi sulla fiducia, perché oltre quello non c'erano altri canali e fonti di informazione per capire che prodotto avevi davanti. Adesso ci vuole veramente poco per creare il tuo gioco di ruolo e pubblicarlo online. Riuscire a spiccare, mostrare che il tuo gioco è più interessante degli altri, è molto più dura.

Credo che grossomodo sia stato sempre così. È vero che all'epoca avevi pochi o nessun modo per valutare un nuovo gioco, per cui accettavi di comprare a scatola chiusa, ma se il gioco valeva poco, molta strada non ne faceva, nel senso che sì, se aveva un buon marketing

ed uno stand accattivante, raccoglieva un po' di successo in fiera, ma poi il passaparola tra gli amanti del genere non scattava, e le vendite non decollavano. In un settore così di nicchia, credo che non sia facile ingannare più di tanto gli acquirenti.

Certo, ma senza Internet dove reperire informazioni e farti un'idea più precisa del prodotto, capitava che anche un pessimo gioco riuscisse a vendere un buon numero di copie per puro caso o perché, come hai detto, aveva un buon supporto marketing. Con internet è tutto più difficile sia perché è più veloce diffonderli, e quindi ci si ritrova con più competitor, ma anche perché è più semplice informarsi. Ci sono recensioni, comunità di appassionati, alla fine se un gioco non vale, lo si viene velocemente a sapere.

Questo a mio parere è un po' quello che è accaduto anche per i videogiochi in generale. Io li ho visti nascere, letteralmente vista l'età, qui in Italia. Dopo i trent'anni ho praticamente smesso di giocare perché tutto sommato innovazioni vere non ce ne sono più state; nell'arco di trent'anni il settore si è saturato, idee rivoluzionarie non son venute fuori. Rielaborazioni di meccaniche già note, introduzione di artifici scenografici, perfezionamenti fino all'estremo quelli sì, ma per me erano un po' una minestra riscaldata. Ciò che ho notato, è lo spostamento dell'attenzione dei designer verso la storia raccontata da un videogioco più che a quella giocata. Molti giochi si sono spostati dall'intrattenimento interattivo puro allo storytelling, con esempi anche notevoli in verità e prodotti in cui le due caratteristiche sono sapientemente mescolate, come accade nei giochi Nintendo. Certo, è riduttivo definire i videogiochi solo in base a queste due aspetti e non giudico affatto lo storytelling un male, ma l'argomento è complesso e occorrerebbero più volumi per sviscerarlo. Di fatto, una vera novità nella meccanica non l'ho più vista dopo un certo punto in poi, tranne che nella Wii, dove il concetto di interfaccia tra giocatore e gioco è stato rovesciato. Posso capire quindi quello che dici a proposito dei giochi di ruolo.

Sì, l'evoluzione è stata in un certo senso simile. Il primo gioco di ruolo riconosciuto come tale è D&D, a metà degli anni '70. Sono in pratica nati insieme ai videogiochi e se ci pensi, sono entrambi figli della stessa cultura. E come i videogiochi, anche i giochi di ruolo si sono orientati molto di più sulla storia, dove tu ti appassioni più alla trama che al gioco, le emozioni nascono da quella. Il mainstream dei giochi di ruolo oggi è puntare molto di più verso l'aspetto narrativo tanto che i GdR premiati come migliori giochi degli ultimi anni seguono tutti questo filone. Con Streben ho scelto di rompere con questa dinamica;





esiste già una corrente "old school" con tanti giochi ma perlopiù sono variazioni del primo D&D. C'è qualche regolamento originale, e il nostro gioco va in quella direzione lì, volevamo però qualcosa che non rifiutasse la narrazione ma che prevedesse anche molta casualità: si deve poter morire, anche abbastanza spesso, il gioco non deve derivare da un accordo tra il master e i giocatori, una cosa del tipo dobbiamo creare una favola tutti insieme. Qui stiamo raccontando un'esperienza e nell'esperienza può andarti bene o può andarti male, anche in una maniera che nessuno aveva pensato, perché i dadi sono imprevedibili. Questo è un punto di rottura con la tendenza odierna; in questo momento il mercato va da un'altra parte e la stessa cosa secondo me succede nei videogiochi; ci ritroviamo con Last of us, Uncharted e una marea di giochi che sono fondamentalmente solo trama mentre spuntano prodotti indie che invece seguono la filosofia opposta, puntando tutto sul gameplay nel modo giusto ed emergono in una marea di giochi indie che sono alla fine tutti uguali perché si limitano a replicare meccaniche del passato senza tentare di innovarle.

Questo è interessante e a proposito di ciò che hai appena detto, vorresti provare a tracciare storia di questo genere, dalla nascita ad oggi seguendone l'evoluzione, a beneficio di quelli come me, che conoscono i GdR solo a grandi linee, magari senza averci mai giocato?

Spero di essere la persona adatta anche perché pure io ho avuto una fase in cui ci ho giocato poco. Sicuramente i giochi di ruolo nascono con D&D, su questo non ci piove e immediatamente sono spuntate le imitazioni, analogamente ai videogiochi dove Pong ha dato origine a innumerevoli

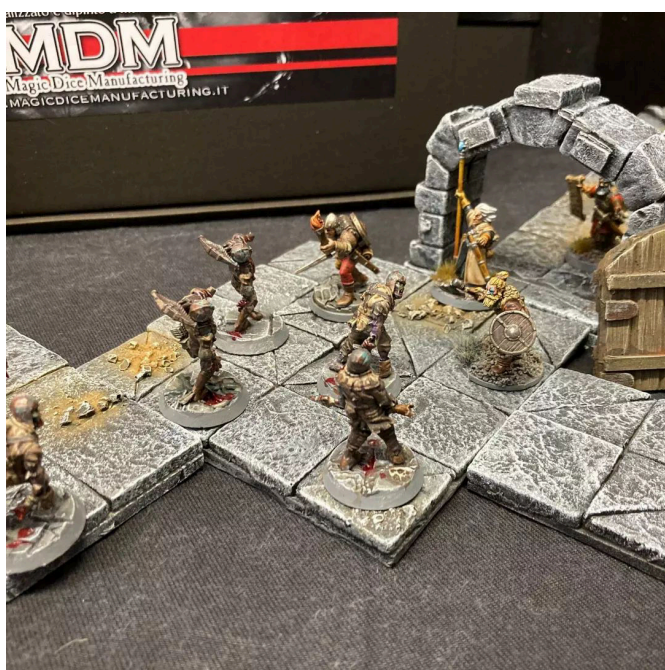


Fig. 6 - Streben - Cacciatori di Tesori, miniature

cloni e varianti sul tema, in questo campo sono nati prodotti come Tunnel and trolls o giochi che erano fondamentalmente delle variazioni modellate sul primo D&D. L'idea originale di un gioco di ruolo è: entri in un dungeon, ammazzi mostri, prendi il tesoro, torni in città, rivendi tutto e cresci di livello. Tutti i prodotti dell'epoca erano basati su questa meccanica. Poi è venuta quella che secondo me è stata la seconda ondata di giochi di ruolo, tra gli anni '80 e '90. Giochi più investigativi, sociali, come ad esempio Il richiamo di Cthulhu ispirato ai racconti di Lovecraft che non pone i giocatori nei panni di guerrieri o maghi ma di investigatori, gente che se si becca un proiettile muore, dove i combattimenti sono decisamente secondari e l'obiettivo primario è invece l'investigazione, la ricerca. Analogamente accade con il mondo di Tenebra, che ha introdotto vampiri e licantropi. Tutta quella che è stata e che è la produzione della White Wolf ha spostato l'interesse su un gioco di ruolo più sociale, più politico. Volendo fare un paragone, più che ai videogiochi penso alle serie tv, a Game of Thrones per la precisione. È una serie fantasy ma sviluppa molto gli aspetti politici; lotte e combattimenti non mancano, ma la trama va avanti soprattutto per strategie politiche, così come nei giochi della White Wolf. Verso la fine degli anni '90 c'è stato un periodo di crisi perché dopo la terza edizione di D&D, la 3.5 per la precisione, lo spirito e il buono di D&D si è perso. La quarta edizione non è piaciuta a nessuno, tutto ciò che costituiva i pilastri del genere è cominciato a venire meno. Questo ha dato un forte impulso alla scena indie, sempre presente ma con successi davvero modesti, che nel periodo 2000-2010 è cresciuta tantissimo al punto di aver visto nominati per il miglior gioco di ruolo dell'anno prodotti nati in questo ambiente, fatto di case editrici piccole, autori indipendenti e persone che si sono autofinanziate, senza avere dietro l'impero che ha D&D. Il marchio D&D produce anche film e cartoni animati e ha un merchandising pazzesco; non è al livello della Warner Bros ma ha una grossa forza economica a differenza delle piccole case editrici, che però possono comunque inserirsi nel mercato da indie ed arrivare a prodotti tradotti in più lingue da diffondere su più mercati e a volte il successo arriva. Ad esempio un titolo relativamente recente, nato nel ramo indie e diventato molto famoso è Mork Borg, un gioco norvegese, almeno credo o comunque scandinavo (è svedese ndr) scritto direttamente in inglese. Gli autori (Pelle Nilsson e Johan Nohr, ndr) hanno creduto subito alla diffusione internazionale e l'hanno scritto direttamente in inglese, che probabilmente conoscono meglio di me.

Quali sono i punti di forza di Mork Borg?

Sicuramente l'aspetto grafico è quello che più colpisce,





si rifà un po' alle riviste punk degli anni '70, con giallo, viola e nero sparati alle stelle, molto acidi che danno una bella botta mentre li guardi. L'ambientazione è un altro punto a favore, molto molto molto cupa, peggio di Dark Soul e di Darkest Dungeon, roba che ti fa capire immediatamente quanto è brutta la situazione. Tutto ciò ha colpito molto favorevolmente il pubblico internazionale, compresa l'Italia dove è parecchio diffuso ma ciononostante non c'è mai stata una traduzione in lingua italiana, viene utilizzata la versione inglese. Sicuramente l'indie di maggior successo degli ultimi anni ma è dannatamente difficile. I mostri sono esageratamente forti e tu all'inizio non hai neanche una spada, cominci i combattimenti con un osso in mano. È una situazione infernale, che ti fa partire con la certezza che morirai presto, ma il gioco funziona e va bene lo stesso. È un roguelike puro, ed è il titolo più discusso degli ultimi anni.

Cosa merita di essere menzionato dopo?

Secondo me la quinta edizione di D&D. La quarta era stato un fallimento completo su tutta la linea, la quinta invece è venuta fuori benissimo, meglio di tutte le altre precedenti. Credo che il suo successo sia dovuto a due azioni chiave; la prima è stata rivedere il regolamento. Era diventato troppo complesso e con un numero di regole davvero eccessivo, perciò l'hanno semplificato rendendolo accessibile anche non esperti ma non tanto da deludere i fan di vecchia data.

E la seconda?

Renderlo davvero figo attraverso un marketing molto furbo. L'hanno infilato in serie tv di tendenza come Big Bang Theory e Stranger Things rendendolo popolare, adesso fa parte dell'immaginario collettivo. L'ho visto con i miei occhi al Lucca Comics, anche allo stand del mio distributore. La metà delle persone che erano lì, volevano D&D, per loro i giochi di ruolo erano principalmente D&D. A parte questo rientro col botto del vecchio classico, dopo l'ondata dei rogue-like, i GdR hanno intrapreso la strada della narrativa. Dal gioco guidato dai dadi, che ti dicono se l'azione che vuoi compiere riesci a portarla a termine o meno, regolati quindi da un'estrema casualità degli eventi, si è passati alle storie interattive, dove la trama va avanti predefinita, che tu riesca o meno nelle imprese. Certo, ci possono essere diramazioni e finali multipli, ma secondo me non sono propriamente giochi di ruolo. Un GdR ha una trama dinamica, al punto che si potrebbe dire che non ne ha. Tutto è lasciato ai dadi ed alla fantasia del game master, che continua ad inventare cosa viene dopo, in base agli esiti delle azioni dei giocatori. Lovecraftesque, vincitore del premio miglior gioco di ruolo



Fig. 7 - Streben - Cacciatori di Tesori, miniature

dell'anno nel 2018, è un GdR narrativo così spinto che elimina la figura del master. Nel gioco ci si alterna ad ogni turno nell'impersonare i ruoli previsti e si procede seguendo una trama stabilita. Personalmente ho fatto fatica ad accettare una meccanica del genere, dove non c'è casualità né un'evoluzione libera della trama. Per farti un esempio, in un GdR tradizionale, si può arrivare in un punto dove si incontra un drago. I giocatori possono decidere di affrontarlo direttamente, oppure guadagnare una posizione sopraelevata per coglierlo di sorpresa. Ancora, potrebbero decidere di attaccarlo partendo dalla coda o saltargli sulla testa o fare qualunque altra cosa compatibile con l'ambientazione creata dal master e con i vincoli che ha deciso di imporre. Poi si lanciano i dadi, si vede se le azioni decise hanno successo e in base a questi risultati il master può continuare ad inventare l'evoluzione della storia. Nei narrativi invece le cose non sono lasciate in mano al caso ma alle decisioni dei giocatori, puoi comunque andare avanti fino alla fine. Certo, una storia coinvolgente rende comunque interessante giocare e non sono richieste particolari abilità narrative al master, ma secondo me si perde molto. Comunque sia, a parte D&D che va avanti per la sua strada, al momento la tendenza è quella di produrre GdR narrativi.

Tornando a Streben GdR invece, in che filone si inserisce? Hai detto che è un gioco di ruolo classico ma sono presenti anche delle avventure, che di fatto sono delle trame predefinite. Come lo classifichi?

Quando ho ideato Streben in realtà non avevo deciso di crearlo come un old school. L'ho scritto come mi piaceva che fosse, poi è stato inserito nella categoria old school





perché è ciò cui maggiormente assomiglia. Però non lo è in senso rigoroso proprio perché ci sono le avventure, che in pratica sono esattamente l'opposto di un GdR tradizionale. Volevo un prodotto che si rifacesse ai classici che però potesse anche attrarre nuovi giocatori, come già detto prima, per questo lo definisco un prodotto ibrido, non solo perché esiste due versioni.

Non temi le critiche dei puristi?

Le critiche, purché intelligenti e costruttive, vanno sempre bene però me ne aspetto anche da fanatici che criticano a prescindere qualunque cosa esca dai canoni, è inevitabile. Se vuoi apportare un qualche tipo di innovazione in un settore, qualcosa devi per forza cambiare o rompere degli schemi. Spero che questo sia compreso e apprezzato dalla maggioranza, se poi ho indovinato l'idea giusta, si vedrà. Un gioco di ruolo si definisce tale perché io che gioco non sono Giovanni Galli che interpreta il guerriero Tal Dei Tali ma divento quel guerriero e mi calo nel mondo di gioco, lo vivo. Streben questo lo permette, se poi i giocatori decidono di seguire le avventure, va bene, non è fondamentale per il gioco e comunque anche quelle seguono lo stile di base.

Come valuti un gioco di successo?

Dalle sensazioni che ti lascia quando togli le mani dal tavolo. Che la partita sia durata un'ora o tre mesi, non importa, conta quello che ti fa provare mentre giochi e il senso di soddisfazione che lascia quando è finita. A prescindere da come sia finita. C'è poi il discorso dell'apprendimento; un gioco tradizionale richiede davvero tanto impegno, soprattutto di tempo, nelle fasi iniziali e cominciare una partita può essere estenuante. Streben è pensato per farti cominciare a giocare nel più breve tempo possibile ma è comunque articolato abbastanza per essere coinvolgente durante l'intera partita, anche se siete giocatori esperti.

Sono d'accordo, in generale un buon gioco è quello che ti lascia con un senso di soddisfazione, comunque vada. A questo punto, direi che possiamo chiudere la nostra intervista, ti ringrazio per il tempo che ci hai dedicato e in bocca al lupo per Streben.

Grazie, è stato un piacere poter parlare di Streben con te e fare 4 chiacchiere insieme dopo tanto tempo. Se qualcuno dei lettori fosse interessato, lascio qui il sito del distributore ufficiale dove acquistare sia il gioco di ruolo che quello da tavolo:

[https://www.terradeigiochi.it/streben/7460-streben-](https://www.terradeigiochi.it/streben/7460-streben-9781804319123.html)

[9781804319123.html](https://www.terradeigiochi.it/streben/7460-streben-9781804319123.html)

<https://www.terradeigiochi.it/giochi-da-tavolo/7673-streben-cacciatori-di-tesori-dungeon-crawler-da-tavolo-9781804319147.html>

Qui invece si possono trovare delle avventure gratuite per Streben:

https://drive.google.com/drive/folders/1MD5CfdpWLBswpPLSZvcehOpQ37PL8UIO?usp=share_link

Chiudiamo così la nostra intervista, con un'ultima, non meno importante, nota. Giovanni si era già cimentato nella creazione di un gioco da tavolo, Cloudy Mountain, che aveva poi rilasciato gratuitamente al pubblico tramite Retro Magazine World.

É davvero minimale ma ciononostante, divertente da giocare. Se siete curiosi, lo potete ritrovare sul numero 23 di Retro Magazine World, scaricabile al solito dal nostro sito ufficiale <https://www.retromagazine.net>

Nota Bene

Le miniature e le tessere per le mappe mostrate nelle immagini di Streben **NON** sono incluse nell'acquisto del gioco, né il GdR né quello da tavolo, sono presenti a scopo puramente illustrativo.





Un'altra Susi? Ebbene sì!

(per C64 – per principianti)

di Eugenio Rapella

Quando il mio C64 ha visto il testo dell'ultimo "Quesito con la Susi" mi ha sussurrato: "Ehi, questo è proprio per me!". Non potevo deluderlo. Ecco qui:

Susi sta chiacchierando con Luca.

Susi: "Ciao Luca, so che hai compiuto nove anni e so che hai tre fratellini più piccoli, tutti di età diverse."

Luca: "Sì, è così. Se moltiplichi le nostre quattro età ottieni un numero di tre cifre e queste tre cifre corrispondono alle età dei miei fratelli."

Quanti anni hanno i tre ragazzini?

Ecco qui il primo tentativo del mio C64:

```
100 for x=1 to 6
110 for y=2 to 7
120 for z=3 to 8
130 if x=y or x=z or y=z then 220
140 a=9*x*y*z
150 if a<100 or a>999 then 220
160 m=int(a/10):u=a-10*m:c=int(m/10):d=m-10*c
170 if x<>u and x<>d and x<>c then 220
180 if y<>u and y<>d and y<>c then 220
190 if z<>u and z<>d and z<>c then 220
200 print "***** a > ";a
210 print "** x,y,z > ";x,y,z
220 next z:next y:next x
```

I tre fratelli sono più giovani di Luca per cui le loro età vanno da 1 a 8 anni. Le età sono tutte diverse (niente gemelli) per cui l'età del più giovane (variabile x) non può superare i sei anni, quello di età intermedia (variabile y) avrà un'età tra due e sette anni e il maggiore dei fratellini (variabile z) non può avere meno di tre anni.

I tre cicli annidati "for-next", si aprono alle istruzioni 100, 110, 120 e si chiudono alla 220, passano in rassegna tutte le possibili terne... senza andare troppo per il sottile. Alla 130 si controlla se due delle variabili sono uguali tra

loro, nel qual caso la terna non può essere la soluzione e si passa alla successiva (...then 220). Alla 140 la variabile a contiene il prodotto delle età dei quattro fratelli. Se a non è un numero di tre cifre (istr. 150), niente da fare, si va oltre (...then 220).

L'istruzione 160 si incarica di separare le tre cifre che formano il numero a: m=int(a/10) fornisce il numero formato dalle prime due cifre di a (ad esempio, se a=317, a/10=31,7 e m=int(a/10)=31 in quanto int(...) fornisce la parte intera dell'argomento) per cui u=a-10*m isola l'ultima cifra, quella delle "unità" (continuando l'esempio precedente, u=317-10*31=7).

Analogamente c=int(m/10) isola la prima delle tre cifre, quella delle "centinaia" (nell'esempio è m=31 per cui c=int(31/10)=int(3,1)=3) mentre d isola la seconda cifra, quella delle decine (nell'esempio d=31-10*3=1). Morale: al termine dell'istruzione 160, le tre variabili u,d,c contengono le cifre che formano a (se a=317, avremo u=7, d=1, c=3).

Siamo alla fine: x,y,z, le tre candidate ad essere la soluzione, lo sono davvero se sono le tre cifre che formano il numero a. Se (istr. 170) l'età più piccola non coincide con alcuna cifra di a, niente da fare, si va alla 220 per continuare con un'altra terna.

Lo stesso avviene alla 180 per l'età del secondo fratellino e alla 190 per il terzo.

Alla 200 si arriva solo se tutto, ma proprio tutto va bene (le tre età sono diverse tra loro: 130; il prodotto a delle quattro età è un numero di tre cifre: 150; le cifre di a sono le età dei tre fratelli: 170, 180, 190): viene stampato il valore di a e, come conferma, si stampano le età dei tre fratellini.

Anche dopo aver trovato una soluzione, il programma prosegue il lavoro cosicché, alla comparsa della scritta READY, sapremo anche che la soluzione trovata è unica. Con i tre "for-next" annidati abbiamo esaminato $6*6*6=216$ terne, demandando al programma il compito di escludere anche le terne che, in base al testo, non avevano, fin





dall'inizio, possibilità di essere la soluzione.

In realtà, leggendo il quesito, si può notare che la soluzione andrà pescata tra le "combinazioni di 8 oggetti a gruppi di 3". In questo tipo di raggruppamenti gli oggetti che costituiscono il raggruppamento sono diversi tra loro (nel "Calcolo Combinatorio" vengono definite "Combinazioni Semplici") e l'ordine dei tre elementi non ha importanza ("258" e "582" sono la stessa "combinazione").

Il numero delle combinazioni di 8 oggetti a gruppi di 3 è $C(8,3) = (8*7*6)/(3*2*1) = 56$.

Il seguente programmino consente al C64 di elencarle tutte:

```
100 x=1:y=2:z=3:k=0
110 k=k+1:print" k > ";k
120 print" x,y,z > ";x;y;z:print
125 get r$:if r$="" then 125
130 if z<8 then z=z+1: goto 110
140 if y<7 then y=y+1:z=y+1:goto 110
150 if x<6 then x=x+1:y=x+1:z=y+1:goto 110
```

Alla 100 si parte con la "prima" delle 56 combinazioni (k funge da contatore), formata da 1, 2, 3; questa viene stampata.

Con l'istr. 125 si attende che l'utilizzatore prema un tasto prima di stampare la successiva (se la si elimina, il C64 stampa rapidamente tutte le combinazioni, ma, alla fine, si riusciranno a vedere solo le ultime...).

Alla 130, finché il terzo elemento non raggiunge il valore 8, è lui che viene incrementato: 123/124/125/ ... /128/. Quando questo avviene, si passa a considerare il 2°: y (istr. 140). Se non ha ancora raggiunto il suo valore massimo (7), è lui che viene incrementato, così come il terzo: /134/135/ ecc. Infine, anche quando y raggiunge il valore 7, si passa ad incrementare il primo (x) e gli altri di conseguenza. In questo modo i tre valori sono sempre in ordine crescente; facendo girare il programma (coraggio! Sono solo sette istruzioni) il meccanismo risulta ancora più chiaro.

A questo punto, possiamo modificare il programma del quesito facendo in modo che il Commodore testi solo le 56 terne ottenute come combinazioni, anziché le 216 del programma precedente. Inoltre non sarà più necessario verificare se nelle terne ci sono cifre ripetute, visto che gli elementi della combinazione sono, automaticamente,

uno diverso dall'altro.

Ecco qui:

```
100 x=1:y=2:z=3
110 a=9*x*y*z
120 m=int(a/10):u=a-10*m:c=int(m/10):d=m-10*c
130 if x<>u and x<>d and x<>c then 180
140 if y<>u and y<>d and y<>c then 180
150 if z<>u and z<>d and z<>c then 180
160 print "***** a > ";a
170 print "** x,y,z > ";x,y,z
180 if z<8 then z=z+1: goto 110
190 if y<7 then y=y+1:z=y+1:goto 110
200 if x<6 then x=x+1:y=x+1:z=y+1:goto 110
```

Questo programma è naturalmente più veloce (e un po' più breve) del precedente anche se i tempi di attesa sono molto limitati per entrambi i "prg".

Come faranno gli sfortunati lettori de "La Settimana Enigmistica" che non possiedono un C64 e che, peggio ancora, magari non leggono RMW? Dovranno passare in rassegna le 56 combinazioni delle tre cifre, moltiplicarle tra loro, moltiplicare poi per nove e vedere se il numero ottenuto è proprio formato dalle cifre considerate? In realtà c'è una bella scorciatoia: il numero $9*x*y*z$ è un multiplo di nove per cui anche la somma delle sue cifre sarà un multiplo di nove (da dove viene questa proprietà? È presto detto: se u, d, c sono le cifre delle unità, decine e centinaia di un numero di tre cifre, il valore del numero è dato da $1000*m+100*c+u=(999*m+99*c)+(c+d+u)$. Il numero nella prima coppia di parentesi è senz'altro un multiplo di 9; lo sarà anche il numero di partenza se, e solo se, lo è anche $c+d+u$).

Tenendo conto di questo e del fatto che l'età del più piccolo non può essere superiore a 3 (se le tre età fossero le più piccole possibili a partire da 4, si avrebbe $9*4*5*6=1080$ che supera le tre cifre) si riesce a ridurre il numero di candidati a sole ... quattro terne.

Il mio Commodore 64 mi ha fatto promettere di non dire altro e, tanto meno, la soluzione (dice che altrimenti nessuno digita i listati) per cui mi fermo qui.





MSX, ottimizzare un gioco in BASIC - parte 3

Gioco: LIGHT CYCLES

di Germán Gómez Herrera - Ingegnere di sistemi - Spagna

Dopo aver visto negli ultimi articoli come sia possibile migliorare le prestazioni di esecuzione dei programmi BASIC, con o senza il supporto dell'assembler, in questo articolo metteremo in pratica queste conoscenze in un gioco per il sistema MSX (1), come ormai prassi comune. Tra l'altro, è il modo più divertente per mettere in pratica quello che abbiamo imparato.

Il gioco scelto è Light Cycle (2), che si può vedere nel film Tron (3). Ve lo ricordate?

In questo gioco, due giocatori guidano una specie di motocicletta che disegna una scia mortale nel terreno di gioco, cercando di farci schiantare la moto rivale.



Fig. 1 - Gioco Light Cycles

Esistono molti giochi come questo, ma di solito sono realizzati in linguaggio macchina a causa dei loro requisiti di velocità di esecuzione. Pertanto, è abbastanza difficile realizzare questo gioco in un altro modo.

Tuttavia, in questo articolo ci proveremo. Continuate a leggere e vivrete un'esperienza straordinaria.

Primo test. Interprete BASIC.

Come ho appena detto, è molto difficile codificare il gioco in un linguaggio diverso dall'assembly e quindi, se lo codificate in basic, sarà piuttosto complesso ottenere un

gioco giocabile. Tuttavia, ci proveremo.

Il programma è stato sistemato in modo da ottenere le massime prestazioni di esecuzione possibili e in effetti, anche se potrebbe essere più veloce, non è assolutamente ingiocabile.

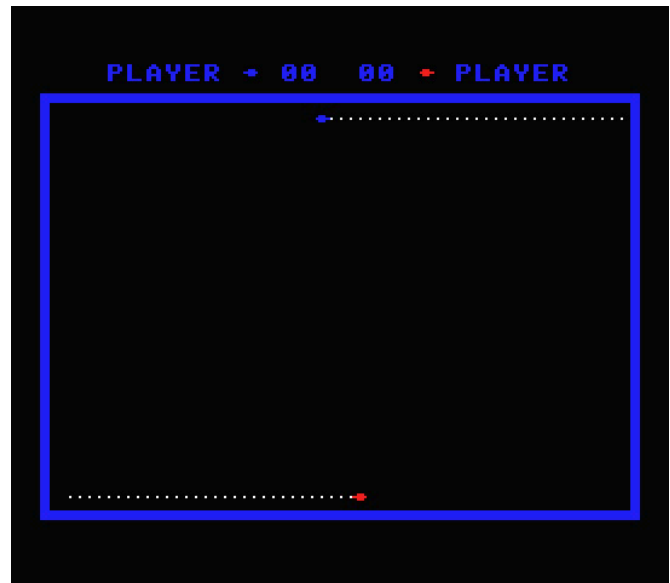


Fig. 2 - Il gioco in Basic

Seconda tappa. Basic con supporto in Assembly.

Sempre meglio. Le parti critiche sono state codificate in assembly e si nota immediatamente un miglioramento. Ora il gioco va abbastanza veloce, ma è possibile ancora aumentarne le prestazioni di esecuzione. Vediamo come.

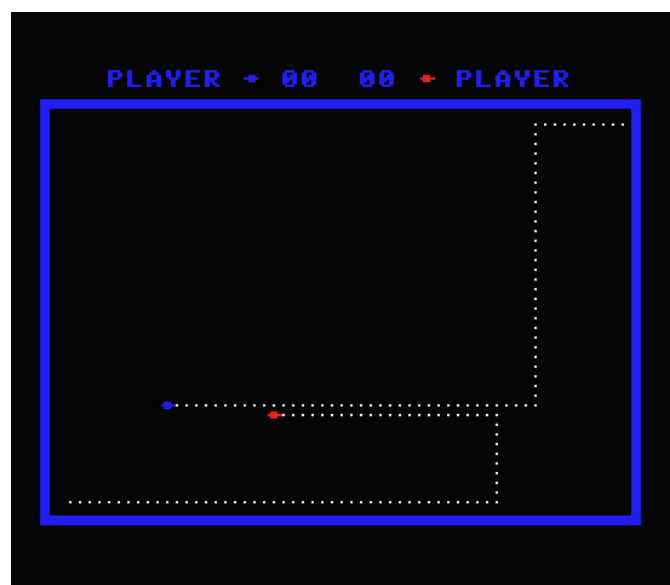


Fig. 3 - Light Cycles in Basic ed Assembly





Fase finale. Programma compilato completo.

Come ho detto nel mio ultimo articolo, scrivere il programma in assembly può essere piuttosto difficile e quindi è più comodo usare un compilatore.

Poiché il gioco è già realizzato in linguaggio BASIC, è stato scelto un compilatore basic per questo scopo, in modo da non complicarci troppo la vita.

Tra i compilatori a disposizione, ce n'è uno di una rivista msx, chiamato MCBC (4), che può creare programmi autonomi (stand alone).

Purtroppo però il compilatore non supporta tutte le istruzioni del Basic... Ma non è un problema, codificheremo in assembly le istruzioni utilizzate dal programma che il compilatore non supporta.

Per quanto riguarda la velocità di esecuzione non c'è paragone con gli altri esempi; ora il gioco va alla massima velocità.

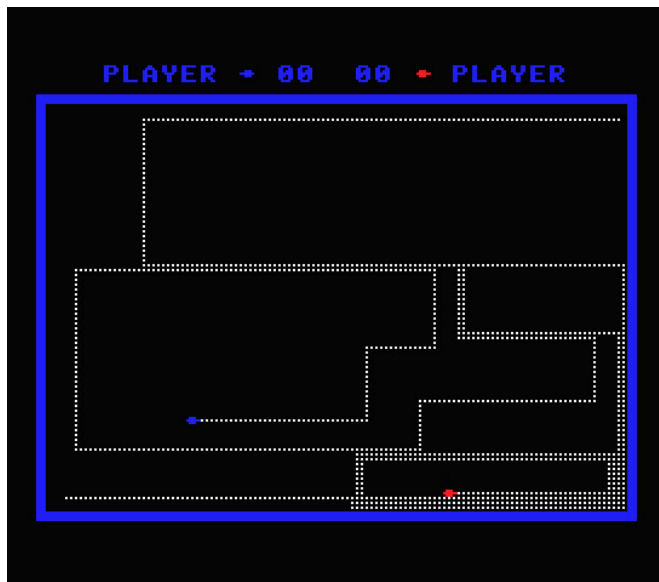


Fig. 4 - Il gioco compilato

Fase bonus. Non abbiamo ancora terminato: correggiamo il problema del multicolore.

Se ci fate caso, le moto dipingono le tracce con lo stesso colore in tutti i giochi. Perché?

Beh, il motivo non è altro che evitare il cosiddetto problema del colour clash (5) presente in computer come l'msx1 e altri. Per fortuna il sistema msx2 e successivi hanno risolto questo problema.

La domanda è: come possiamo risolvere questo problema? La risposta è disegnare i pixel senza scontri in modo inframmezzato.

Questo metodo è già stato utilizzato in altri giochi simili, come laser bikes (6), dove ogni moto dipinge la traccia

con un colore diverso.

Per avere successo con questa tecnica è necessario l'uso di un compilatore, di un assembler e di una buona conoscenza della programmazione, perché il programma deve controllare continuamente diversi punti per mantenere la velocità di esecuzione.

Come si può vedere, l'uso del compilatore è adatto a questo scopo e la velocità di esecuzione del programma non solo è accettabile, ma anche sorprendente comparandola con i diversi test mostrati in questo articolo.

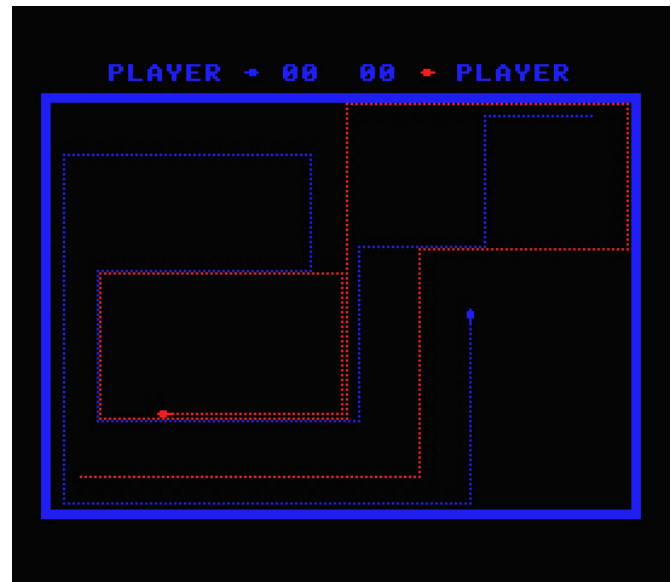


Fig. 5 - Light Cycles con Traccia multicolor

Nel prossimo articolo, miglioreremo le prestazioni di un programma ben conosciuto e divertente (ma non vi anticipo niente...).

Come si dice: se vale la pena fare un lavoro, vale la pena farlo bene.

Per ovvi motivi di spazio, trovate tutte le versioni del gioco ed i listati in Basic dello stesso, sul disco linkato a questo indirizzo: [XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX](#)

Buon divertimento!

Riferimenti citati nell'articolo

1. <https://en.m.wikipedia.org/wiki/MSX>
2. https://en.m.wikipedia.org/wiki/Light_Cycle
3. <https://en.m.wikipedia.org/wiki/Tron>
4. <https://www.generation-msx.nl/software/fgi/mcbc/2360/>
5. https://en.m.wikipedia.org/wiki/Attribute_clash
6. <https://www.generation-msx.nl/software/pss/lazer-bykes/release/2758/>





Sono boomerissimo e retrogamer!

Articolo apparso sul gruppo FB Retrogames Sardegna e pubblicato con il permesso dell'autore.

di GianPaolo Mara

In seguito alla fusione dell'ICAS (Istituto di Credito Agrario per la Sardegna) con il Banco di Sardegna di Cagliari, nasce nel 1955 il Banco di Sardegna, Istituto di credito di diritto pubblico, con sede legale a Cagliari e sede amministrativa e Direzione Generale a Sassari in viale Umberto 36. Mia madre venne qui assunta come contabile ragioniera negli uffici del Personale nel 1958 appena diplomata. Questi uffici erano situati al primo sottopiano rispetto al livello stradale di viale Umberto ma risultavano al secondo piano passando dall'ingresso secondario situato al Fosso della Noce. In fondo al grande atrio a volta dell'ingresso faceva da padrone un enorme e lussuoso ascensore in legno con matricola "Sassari impianto 0001" (il primo installato in città) che ancora funziona nella storica sede bancaria (oggi denominata Piazzetta Banco di Sardegna) e collegava i vari piani del signorile palazzo dirigenziale.

Nel 1970 frequentavo la seconda elementare in via Enzo (rione Cappuccini), avevo già imparato a leggere e scrivere tre anni prima all'asilo delle suore di Santi Angeli (situato sempre in Viale Umberto, un poco più in alto della Banca); durante i pomeriggi restavo solitamente in custodia a casa di nonna in viale Mameli, a studiare e a giocare. Per me il gioco più bello fra tutti restava fare i ravioli con la nonna: lei preparava l'impasto con la farina ed io con la macchina a manovella "Nuova Altea" stendevo la sfoglia e la tiravo sul tavolo; poi con un cucchiaino facevo le polpette di ricotta e prezzemolo da sistemare in ordine rigoroso e geometrico sul velo di pasta per poi ricoprire il tutto con un secondo velo e tagliare con la formina rotonda e seghettata ogni singolo raviolo. Se ne producevano quantità enormi per il fine settimana, perché il sabato e la domenica si radunavano tutti i familiari a tavola e l'appetito era notevole. Conservo ancora oggi come una reliquia quella formina in ferro con il manico di legno con cui ho sicuramente prodotto negli anni più ravioli io di Giovanni Rana. Quasi ogni pomeriggio dopo lo studio e il

gioco giungeva il rito delle 17:30: andare di corsa a prendere mia madre all'uscita del lavoro in Viale Umberto. Non era lei che veniva ad accompagnarmi a scuola (ci andavo da solo, girato l'angolo) ma al contrario andavo io a ritrarla dal suo ufficio. Alla stessa ora iniziavano le prime trasmissioni in TV (in bianco e nero; c'era solo la RAI) con la TV dei ragazzi; Zorro, Rin Tin Tin o Lassie però non mi interessavano più di tanto, preferivo correre a perdifiato in Viale Trento verso l'ufficio di Mamma. In quegli anni non esistevano ancora i controlli ferrei agli ingressi delle banche, non c'erano le porte girevoli che ti obbligano a vuotare le tasche dagli spiccioli, chiavi e ferraglie varie; nella sede di Viale Umberto esisteva solo un centralinista che fungeva anche da portiere all'ingresso e controllava gli accessi. Il numero di telefono del centralino del Banco di Sardegna era 31501, lo ricordo benissimo ancora oggi perché lo composi migliaia di volte ed era l'unico che doversi tenere a mente. Nuova SIP - Società Italiana per l'Esercizio Telefonico p.A. si chiamava l'unica compagnia telefonica italiana di allora, le chiamate erano ancora urbane, non si doveva fare il prefisso perché non esisteva ancora la teleselezione (perlomeno in Sardegna); allora si poteva parlare in città per giorni al costo di un solo scatto. Il centralinista rispondeva:

"Buongiorno, Centralino Banco di Sardegna, con chi desidera parlare?"

ed io chiedevo: "Vorrei parlare con Anna xxxxxx dell'ufficio del personale, grazie!"

Un enorme pannello in legno con tantissimi spinotti tipo Jack audio e fili rossi in quantità industriale era il famoso centralino di commutazione chiamate con cui era possibile mettere in comunicazione le chiamate che giungevano dall'esterno con i vari apparecchi telefonici dei numerosi uffici della sede. Dopo un certo numero di giorni e altrettante telefonate (molto probabilmente ero l'unico bambino che chiamava il centralino della banca) il centralinista si dimostrava sempre più gentile e attento, tanto che bastava che sentisse un accenno di "Buonasera..." che già mi






**Grafica interattiva
per rappresentare dati
per vedere subito le varianti**

Cartografia, urbanistica, ingegneria civile, disegno meccanico, come pure statistica, budget, management: questi i settori in cui il video grafico, i plotter e i digitizer permettono una massiccia riduzione di fatica e di tempi. Tanto più se il sistema è un personal minicomputer P 6066,

dotato di un software specializzato in applicazioni grafiche e, per scrivere nuovi programmi su misura, provvisto del facile linguaggio di programmazione BASIC (in tastiera) e del potente linguaggio Assembler.

**OLIVETTI P6066
PERSONAL MINICOMPUTER**

olivetti

Olivetti Marketing Personal Minicomputer
via Mirano 1 - 20124 Milano
Desidero avere informazioni più dettagliate sul P 6066

Nome e Cognome _____
Società _____
Indirizzo _____
50132

Direzione Commerciale Italia
Centri di vendita Personal Minicomputer:
Bologna (051) 236862 - 236442 □ Firenze (055) 437824 - 436441 □
Lombardia/Renoma (02) 239202 - 239203 □ Milano (02) 209891 -
209892 □ Milano/DEM (02) 276602 - 273110 □ Napoli (081) 214455 -
214456 □ Padova (049) 646184 - 646233 □ Palermo (091) 264422 -
264289 □ Roma (06) 317366 - 3877206 □ Torino (011) 551055 - 531132

www.vintads.it

Fig. 1 - Pubblicità dell'Olivetti P6066

anticipava con il collegamento annunciando che mi avrebbe subito collegato con l'ufficio di mia madre.

Un bel giorno ci furono anche le presentazioni ufficiali; mentre aspettavo fuori dal grande portone della sede l'uscita pomeridiana di mia madre il centralinista / usciere mi volle conoscere e mi fece entrare nel suo piccolo ufficio alla destra dell'ingresso. Mi fece vedere come funzionava il pannello centralino e come lui connetteva le chiamate con i vari apparecchi scambiando i cavi e i connettori numerati. Solo pochi mesi prima gli astronauti erano sbarcati sulla luna e quel mucchio di cavi telefonici colorati era per me pura fantascienza. Mia madre mi trovò a trafficare con gli spinotti (con l'autorizzazione e istruzioni dell'operatore) mentre mi collegavo direttamente con cuffia e microfono al suo telefono della scrivania. Una goduria tecnologica immensa!

L'usciera mi prese in simpatia e mi disse che se volevo un giorno avrei potuto vedere anche l'ufficio dove lavorava mia madre, scendendo al piano di sotto. Arrivò quel famoso pomeriggio e l'usciera mi accompagnò al piano inferiore in fondo a destra dove stava il famoso ufficio del Personale (che si occupava di contabilizzare gli stipendi di tutti i dipendenti in base alle singole ore lavorative, straordinari,

permessi, ferie, malattie, etc.). La scrivania di mia madre e quelle dei suoi colleghi avevano a disposizione una enorme calcolatrice a manovella Olivetti (Divisumma 26) con rotolo di carta che ad ogni rullata emettevano una scarica metallica tipo mitraglietta. Ma ciò che colpì maggiormente la mia curiosità furono le migliaia di schede di cartoncino perforate che invadevano ogni spazio disponibile sulle scrivanie, negli armadi e nelle cassettiere in legno.

A cosa vi servono questi cartoncini bucati che controllate con tanta attenzione?

Un collega di mia madre mi spiegò in maniera semplice che quei cartoncini bucherellati contenevano tutte le informazioni codificate del lavoro eseguito ogni mese da ogni singolo dipendente della banca. Quanti giorni e quante ore aveva lavorato e a quanto doveva ammontare il suo stipendio in base al suo grado e quadro lavorativo. Notai che soprattutto le ore straordinarie incidevano in misura consistente sul risultato finale.

Quello lo imparai subito! Tutte le schede venivano poi lette da un Calcolatore elettronico situato al Centro Meccanografico che elaborava tutti i dati di tutte le schede e li stampava su un tabulato in carta a modulo continuo pieno di cifre e simboli.

Come funziona il centro Meccanografico?

Dal pannello del centralinista alla grande sala Calcolatore Elettronico IBM System 360 il passo fu breve. Un bel pomeriggio, come regalo per la recente promozione scolastica, il capo ufficio del Personale mi accompagnò con mia madre dopo l'orario di chiusura degli uffici nella magica struttura del Centro Meccanografico, due piani più in basso. Qui enormi armadi metallici con tanti dischi rotanti giravano lentamente e producevano lunghissimi lenzuoli di carta continua. Più o meno come facevo io con la pasta sfoglia per i ravioli, ma più sottile. Il Centro poteva sembrarmi anche la centrale della NASA, la futuristica fabbrica del Metropolis o il laboratorio di Archimede Pitagorico; era comunque il miglior parco giochi possibile per la mia immaginazione. Era tutto mio, lasciato acceso e in funzione solo per me. Tecnicamente tutti quegli armadi metallici dell'IBM nel 1970 processavano complessivamente 128 KB (l'equivalente di 2 Commodore 64 commercializzato dal 1982 al costo di 595 \$). Come ulteriore regalo mi





fecero produrre una scheda perforata campione con la Typewriter 1450 (dovrebbe essere quel modello secondo i miei ricordi), una maxitastiera pesantissima che scriveva e leggeva le schede perforate a circa 80 copie al secondo. Il cuore pulsante dell'elaboratore stava però in una cella frigorifera blindata perché scaldava troppo e doveva stare a temperatura refrigerata; non potemmo vederlo perché l'accesso era vietato. Come souvenir tangibili del memorabile pomeriggio mi regalarono delle vecchie schede perforate ormai dismesse e fuori archivio, preziosissimi gadget tecnologici che mi iniziarono al mondo dell'informatica. Il funzionamento delle schede perforate diventò a casa il mio "videogioco" primordiale.

Nel 1970 in quel Centro si usavano le schede perforate a 80 colonne (corrispondenti ad 80 caratteri), con il programma FORTRAN IV del 1961 (il Model 66 del 1966 arriverà più tardi del 1970); le regole di programma erano molto stringenti sul formato della singola istruzione. In particolare: una riga di codice non poteva superare i 72 caratteri, che venivano perforati nelle colonne da 1 a 72, se la colonna 1 conteneva una C i caratteri successivi costituivano un commento, le colonne da 2 a 5 erano riservate ad un'etichetta numerica che identificava l'istruzione e che poteva essere usata per saltare all'istruzione stessa da un altro punto del programma, le colonne da 7 a 72 contenevano l'istruzione vera e propria, la colonna 6 (normalmente vuota) se conteneva un carattere qualsiasi (spesso un *) indicava che l'istruzione era il seguito dell'istruzione perforata nella scheda precedente. D'altra parte, le colonne da 73 a 80 venivano spesso usate per numerare le schede e permettere così di riordinarle nel caso fossero state maldestramente mescolate (e succedeva spesso). Il Fortran è un linguaggio quasi sempre compilato, imperativo, con tipizzazione statica delle variabili, progettato principalmente per il calcolo scientifico e numerico utilizzato inizialmente dalle Università e Banche. Il programma Fortran resiste ancora oggi dopo numerose e sostanziali implementazioni (l'ultima è del 2008) e si va sviluppando verso un nuovo sistema Fortress.

Con i primi manuali di tecnica bancaria vi erano anche i codici base di programmazione Fortran che si davano generalmente alle impiegate/i per tradurre le stringhe in

linguaggio macchina e poter lavorare. Mia madre ne aveva uno in dotazione dall'ufficio e quello diventò per me come il Manuale delle Giovani Marmotte: un libro inseparabile da portare ovunque, anche dove non sarebbe proprio servito. All'inizio i testi mi furono incomprensibili come i geroglifici egiziani però l'alone di mistero rendeva il tutto ancora più interessante; conservai il volume (lo tengo ancora in biblioteca) e negli anni a seguire alimentai le conoscenze di base del Fortran. Nel frattempo verso il 1975/76 la diffusione dei piccoli computer portatili tipo Altair, Commodore e Sinclair fece crescere la richiesta di un linguaggio di programmazione alla portata di molti. Il BASIC, grazie all'opera di divulgazione che avevano condotto i suoi autori negli anni passati, si era ritagliato un posto su diverse riviste del settore, dove i lettori pubblicavano i propri listati e programmi liberi. Inoltre molti linguaggi dell'epoca richiedevano un editor per la scrittura del codice, grandi quantitativi di memoria per l'interprete e sistemi di memorizzazione quali floppy disk per i programmi soprattutto dei primi videogiochi. Il BASIC richiedeva piccoli quantitativi di memoria (prima versione Altair Basic a 4K, scritto da Bill Gates e Paul Allen), aveva un editor integrato per la scrittura del codice e semplici istruzioni, risultando quindi adatto a macchine con limitate risorse quali l'Altair 8800 su CPU Intel 8080.

Anche mio padre era un dipendente del Banco di Sardegna, che però lavorò prevalentemente in sedi fuori città e solo successivamente nella sede di piazza Castello. Veniva quindi molto male andargli incontro, come facevo solitamente con mia madre, in quegli anni senza patente e ancora fresco di triciclo a pedali. Quando poi il ragioniere



Fig. 2 - Un operatore a lavoro in un centro meccanografico





raggiunte la destinazione di centro città capitò che agli inizi degli anni '80 negli uffici delle varie filiali si sostituirono gli obsoleti computer da tavolo Olivetti P6040, P6060 e P6066 con i più moderni e performanti Olivetti M20 e M24. I vecchi e ingombranti PC vennero dismessi e svenduti a prezzo di realizzo o forse regalati ai dipendenti e/o Enti che ne fecero richiesta. Uno giunse a me come regalo di Natale. Inaspettato e con sorprendente tempismo. Una scrivania Arrivò ben prima dei mitici Commodore VIC 20 e 64, come questi viaggiava in Basic (anche in Assembler) ma aveva già i Floppy Disc su cui registrare programmi e dati (anziché il registratore a cassette dei primissimi Commodore); il monitor video collegabile con scheda integrata offriva una modalità grafica bitmap con risoluzione massima di 512x256. Le modalità testo disponibili erano da 2000 caratteri (80x25) . Si potevano ricopiare i primissimi videogiochi in stringhe e memorizzarli sul floppy di grande formato.

Si poteva videogioicare con il PC delle banche e degli uffici! Il manuale d'uso fornito del P6066 era un malloppone di oltre 600 pagine, che divorai più velocemente di qualsiasi altro libro mai letto sinora; in più vi erano in dotazione alla macchina il Manuale del Linguaggio Assembler di altre 300 pagine e La Guida del Programmatore di altre 106 pagine. Un programma Basic che utilizza moduli Assembler deve avere una sua precisa struttura per ottenere un'elaborazione rapida; la macchina era dotata quindi di due floppy disk: uno su cui venivano registrati i moduli Assembler e l'altro su cui venivano richiamati e fissati in ambiente Basic; insieme arrivavano a 1024 K Byte. Con i dischi esterni opzionali in dotazione la macchina arrivava a 4.915.200 byte, una vera potenza di gioco e di fuoco per quei tempi!

Inoltre al 6066 si potevano collegare tutte le seguenti periferiche: perforatore di nastro, lettore di schede, lettore ottico, unità registratore a cassetta magnetica Philips e a nastro bobina tipo IBM, tracciatore di grafici, stampanti da 90 e fino a 300 caratteri/secondo, periferiche compatibili con interfaccia IEEE 488 – 1978 ed EIA RS232C inclusi i Modem per trasmissione dati; soprattutto si poteva collegare il monitor a colori Olivetti PC 128S da 36 cm, con RGB (monitor che sarà poi utilizzato anche sugli Olivetti PC 20 e 24 e Prodest – espandendo però la loro

memoria a 128K).

Il vero gioco era poi quello di copiare i vari videogiochi (non protetti) degli amici che giravano sui primi Floppy disk (come i Commodore 1540 /41) semplicemente caricandoli Load sul secondo lettore Floppy del 6066. A volte, a causa di un conflitto del timing con il chip video dei Commodore, il drive poteva essere utilizzabile con quest'ultimo sebbene non fosse pienamente compatibile, dando il comando OPEN 15,8,15, "UI-" : CLOSE 15

Purtroppo i videogiochi liberi e disponibili erano limitati alle potenzialità delle macchine Commodore, Spectrum ZX e similari del tempo, il 6066 avrebbe potuto supportare ben altro che dei semplici Pin Ball Simulator /Wizard/ Spectacular, Pac Man, Jawbreaker, Aztec, o Alien Invasion! Qualche programma lo ricopiai da riviste del settore Videogiochi che pubblicavano giochi in lista di libero utilizzo o scambiati con amici programmatori /utilizzatori. Per chi dubitasse della possibilità di utilizzare un Olivetti P6066 come se fosse un Commodore 64/128 allego qui anche una pubblicità dell'epoca che descriveva la macchina come un personal minicomputer dotato di software specializzato in applicazioni video/grafiche. Dotato di 2 floppy disc e memoria esterna su disco rigido fino a 19.660.800 byte con 2 unità HDU 2110, con più periferiche e monitor a colori opzionale; utilizzabile in Basic e Assembler. Resta ovvio che dato l'alto prezzo di acquisto del nuovo (oltre 7 milioni di vecchie lire nella configurazione standard) non fosse alla portata delle tasche dei più e meno giovani, soprattutto per un utilizzo da Gioco.

Ovviamente non ho più il 6066 che pesava quasi mezza tonnellata con la sua scrivania e mobile disco esterno; durante un trasloco finì disperso in vari pezzi e sostituito negli anni da PComputer sempre più veloci e potenti. Rileggendo tutto questo lungo flashback mi viene da pensare di essere oggi uno dei pochissimi sopravvissuti (data la mia giovanissima età al tempo, rispetto alle persone che ci lavoravano) ad avere visto girare le bobine a nastro magnetico sui vecchi IBM System 360 del centro Meccanografico del Banco!





Giappone 22^ puntata - Nintendo: la forza dell'esperienza

di Michele Ugolini

Cari lettori, siete andati a vedere al cinema il recente film di Super Mario? Vi è piaciuto?

Come sappiamo tutti benissimo, i titoli di Super Mario sono importantissimi per la casa della grande "N". Super Mario Bros ovviamente è uno dei videogame più importanti (e venduti) della storia. Ci siamo mai chiesti da dove nasce questo carattere così deciso di Super Mario e tutto il suo successo? Dobbiamo tornare al 1987, quando il Famicom di casa Nintendo viveva anni felici.

In Italia e in Occidente il titolo Doki Doki Panic non ci suggerisce nulla ma tutto nasce esattamente da questo titolo.

Yume Kōjō: Doki Doki Panic è un videogame giapponese uscito per Famicom Disk System che narra di una famiglia partita al salvataggio di due bambini. È considerato il "Super Mario Bros. 2" occidentale, con i personaggi protagonisti sostituiti con quelli della Serie Mario. "Doki doki" è il suono giapponese del battito accelerato del cuore, spesso trovato nei titoli di videogiochi giapponesi per indicare ansia ed eccitazione.

La versione internazionale di Yume Kōjō: Doki Doki Panic, è nota come "Super Mario Bros. 2" (da non confondere con Super Mario Bros.: The Lost Levels), uscito anche in Giappone per NES (non per Famicom Disk System), Super NES (come parte di Super Mario Collection) e Game Boy Advance (con il titolo di Super Mario Advance).

Siccome la sezione Occidentale di Nintendo aveva intuito le potenzialità di Doki Doki Panic, decise di trasformarlo in qualcosa di nuovo.

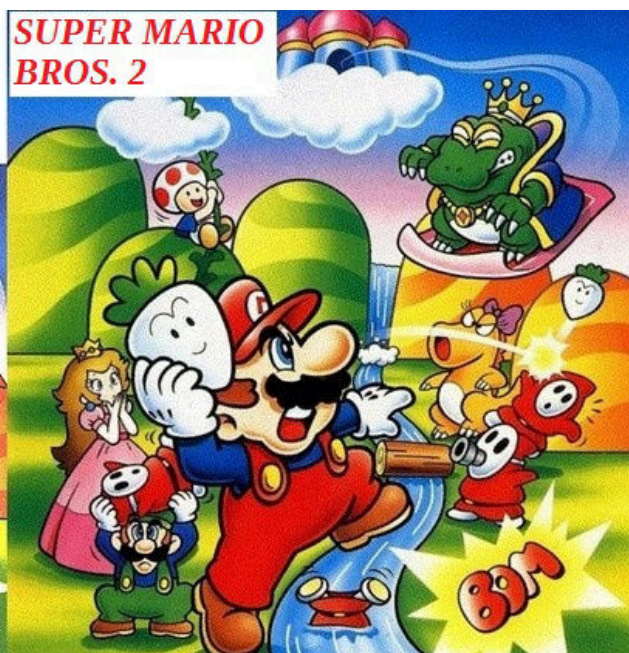
Il padre di Super Mario, il nostro amato Shigeru Miyamoto fu supervisore nel riadattamento di questo titolo trasformando gli elementi del videogioco ed inserendoli in un Regno dei Funghi con quattro protagonisti tramutati in Mario, Luigi, Peach e Toad. Fortunatamente il gioco di partenza era un platform game molto valido e ricco di elementi innovativi, con quattro diversi protagonisti da selezionare (ciascuno dotato di abilità specifiche), un sistema di scorrimento multi-direzionale e un simpatico metodo di eliminazione di nemici basato sulla raccolta e il lancio di oggetti, includendo il lancio dei nemici stessi!

Dopo un anno venne lanciato negli Stati Uniti (1988) e poi in Europa il titolo di "Super Mario Bros. 2".

Fu un successo e Nintendo decise di pubblicarlo anche in Giappone, stavolta col titolo di "Super Mario Bros. USA".

Vi chiederete il destino del titolo "Super Mario Bros. 2" originale! Il titolo comparve sul mercato occidentale nel 1994, incluso nella raccolta Super Mario All-Stars per SNES "The Lost Levels".

Da questo momento il carattere di Luigi diventa più definito rispetto a Mario, i quattro personaggi entrano nel cuore di tutti i giocatori del mondo e questo videogioco nato dalla conversione di un altro platform game entra nella storia delle vendite in casa





Nintendo.

Dobbiamo anche ricordare che il gioco è stato sviluppato in collaborazione con la Fuji Television per promuovere l'evento Yume Kōjō '87 (tr. Fabbrica dei Sogni '87), dedicato a vari prodotti della Fuji TV.

Doki Doki Panic ha le mascotte dello Yume Kōjō festival (una famiglia composta dai fratelli Imajin e Lina ed i genitori Papa e Mama) come personaggi principali.

Altre analogie?

Alcuni elementi dell'universo di Mario esistevano già in Doki Doki Panic prima che venisse convertito in Super Mario Bros 2, come la Super Stella, le Monete, il suono del salto e i Blocchi POW.

Il resto dei personaggi, tra cui l'antagonista Mamū (Wart), sono stati creati da Nintendo per il gioco. Doki Doki Panic si svolge in un libro ambientato in Arabia.

Anche se non sviluppato come un gioco di Mario Shigeru Miyamoto ha inserito in Doki Doki Panic maggiori innovazioni che erano presenti nel vero Super Mario Bros. 2 (ovvero The Lost Levels).

Altri cambiamenti?

In Super Mario Bros. 2 se un personaggio ha una sola tacca di energia diventa più piccolo, cosa che non succede in Doki Doki Panic. In Doki Doki Panic, per finire veramente il gioco bisogna completarlo quattro volte (ognuna con un personaggio diverso). In Doki Doki Panic, una volta che un personaggio è selezionato non può essere cambiato sino al Game Over. In Super Mario Bros. 2 è possibile cambiare personaggio dopo aver superato un mondo. Nei remake per SNES e GBA il personaggio può essere cambiato anche solo perdendo una vita. In Doki Doki Panic il nemico a forma di maschera Phanto comincia a inseguire il protagonista solo quando questo lascia la sua stanza, mentre in Super Mario Bros. 2, Phanto comincia a inseguire il personaggio appena prende una chiave. In Doki Doki Panic le cascate si muovono più velocemente che in Super Mario Bros. 2.

Il cambiamento è stato apportato per ridurre il rischio di epilessia. In Doki Doki Panic, una vita extra si otteneva raccogliendo un oggetto con la forma della faccia del protagonista, ed il suono era simile a quello del recupero di una Sfera di Cristallo. In Super Mario Bros. 2, i Funghi 1-UP donano una vita accompagnati dal classico suono standard dei giochi di Mario. In Doki Doki Panic, grandi maschere tribali segnavano la fine di un livello. In Super Mario Bros. 2, sono state sostituite dalle grandi maschere di un falco. Le piccole maschere tribali di Doki Doki Panic

sono diventate blocchi a forma di fungo in Super Mario Bros. 2.

La musica dell'Overworld di Doki Doki Panic è più breve di quella di Super Mario Bros. 2.

Tra i cambiamenti musicali vi è anche la musica dell'invincibilità, in Doki Doki Panic ricca di suoni indiani. Musica ed effetti sonori sono stati adattati all'hardware del NES. Le lampade di Doki Doki Panic, usate per entrare nel Subspazio, sono diventate pozioni magiche in Super Mario Bros. 2.

In Doki Doki Panic, il boss del livello 5-3 è un terzo Mouser, non il granchio Chelo, come in Super Mario Bros. 2.

L'animazione del boss Albatoss è composta da sette frame in Super Mario Bros. 2, mentre da due in Doki Doki Panic. In Doki Doki Panic è impossibile correre. In Doki Doki Panic l'esplosione di una bomba è "BOM" mentre in Super Mario Bros. 2 "BOMB". La slot machine ha uno sfondo verde in Doki Doki Panic, mentre in Super Mario Bros. 2 tale sfondo è una variante dello schermo del titolo.

In Doki Doki Panic i vegetali della slot machine cambiano con il cambiare del mondo (ad esempio, zucche per il mondo 2), mentre in Super Mario Bros. 2 sono sempre le rape del primo mondo.

Il manuale di Super Mario Bros. 2 descrive Strutzi come un ragazzo che crede di essere una ragazza. Nei giochi successivi, Strutzi sarà sempre descritta/o come una ragazza, tranne che in Capitano Rainbow per Wii.

Potremmo parlare di altre infinite analogie e differenze per tutta la giornata, questo rapido confronto è stato introdotto unicamente per elencare rapidamente la mole di lavoro passata sotto le mani di Miyamoto.

Quanti elementi intrisi di storia e divertimento sono stati modificati tra i due titoli!

Quanta programmazione è stata intrapresa dai vari staff di big "N"!

Quante ore insonni e quanta lungimiranza di marketing per un personaggio così iconico ed immortale: Super Mario!

Dietro la grande semplicità esiste sempre un lavoro immenso, preciso, complesso. Quando qualcosa funziona bene significa che alle sue spalle esistono molteplici elementi che concorrono al suo funzionamento così preciso.

Quindi cari amici, andiamo al cinema e ringraziamo big "N" per il suo immenso lavoro che l'ha resa e continua a renderla una nostra importante compagna di vita.

Alla prossima lettura!



**NEW GAME**

Ball and Chain

di Mic the Biker Novarina

Release Date: 1 Giugno 2022

Released by: drmortalwombat

“It’s a kind of magic” cantava una band immortale a metà anni ottanta, e mi sa che, parlando di C64 e affini, ci avevano preso. Sempre rimasto vivo nel cuore degli appassionati, ora ha nuovamente una scena mondiale di nuovi giochi che negli anni d’oro potevamo solo sognare. Ball and Chain fa parte di questi, in una veste particolarmente insolita, a cura di drmortalwombat. Ci troviamo al cospetto di un gioco davvero insolito, di quelli che già nella golden age facevano spesso capolino sulle varie piattaforme del periodo. Del resto, è fisiologico: per sopperire ai limiti delle macchine si sviluppavano giochi geniali e spesso diabolici.

La folle trama

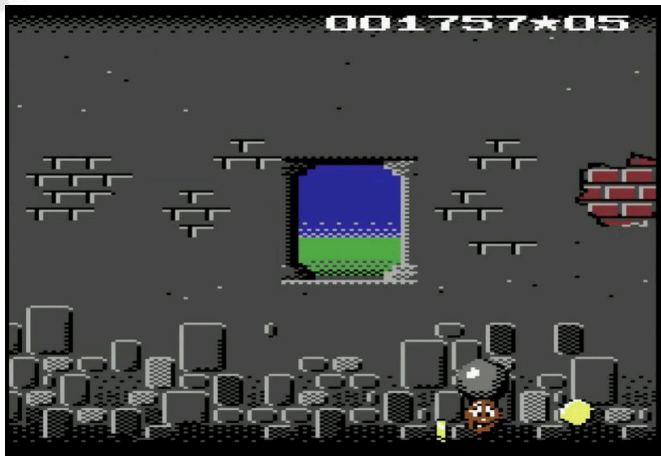
In questo piccolo e geniale gioco impersoniamo un’innocente palla rimbalzante. Essa è incatenata a una palla di ferro ancora più pesante, autentico colpo di genio. Dovremo trovare un modo per sfuggire alle cupe segrete dell’impero delle teste chiodate. Pensate, c’è perfino una storia oscura dietro al concept di gioco. Nelle profonde e buie segrete dell’Impero Spike, viene tenuta prigioniera una palla rimbalzante. Essa è incatenata a una pesante palla di ferro, in modo da non poter fuggire. Ma un giorno la palla rimbalzante incontra una bomboletta di gas che, gonfiandola, le permette di scappare. Ora non chiedetemi che tipo di droghe o di sostanze psicotrope vengano utilizzate dai game designer per ideare queste trame allucinanti. Sta di fatto che noi controlleremo l’eroe, ovvero la palla gonfia di gas, durante la rocambolesca fuga dalle segrete. Il colpo di genio, dicevamo prima, è che la sfera di ferro limiterà i nostri movimenti, ma potrà essere anche usata come arma.



La dinamica di gioco

Ciò che dovremo fare all’interno del gioco è chiaro, ovvero fuggire. Attenzione che la strada per la libertà finirà quando andremo a picchiare contro un nemico o saremo schiacciati da un muro. Premendo il pulsante di fuoco si accorcia la catena, avendo un controllo più preciso sulla sfera di ferro. Rilasciando il pulsante si spinge la sfera di ferro nella direzione opposta, potendola usare come arma. Il gioco è di quelli senza fine, diventa sempre più difficile e più veloce finché non inizieremo a smadonnare perdendo il passo, facendo cadere la palla. Sono quei giochi da “High Score” duro e puro: il punteggio aumenta senza sosta più a lungo rimarremo in vita. Durante la nostra fuga potremo raccogliere monete e stelle, il tutto per aumentare il punteggio. Ovviamente noi players siamo ghiotti di questi oggetti che ci fanno scalare la classifica, ma nelle prime partite non capivo perché morivo sempre male. Credevo fosse una questione psicologica, di stress da record, ma non è così. Le monete danno punti senza crearci problemi, mentre le stelle ce ne danno, ma aumentano anche la massa della sfera di ferro. Crescendo il peso e l’inerzia, risulta sempre più difficile districarsi nei livelli. Se non smetteremo di prenderle, saremo praticamente bloccati, senza possibilità di ruotarla o addirittura sollevarla da terra. Distruggere un nemico fa





rilasciare una bolla di potenziamento, con dei vantaggi legati a colori. Il giallo ci permette di attirare le monete come fossimo magneti, il grigio è la pelle di ghisa, ovvero ci protegge per un breve periodo. Poi possiamo trovare la bolla blu, che è forse la più utile perché annulla tutto il peso e l'inerzia della boccia. Infine, il verde, che rallenta la gravità verso il basso.

Grafica, Sonoro & Giocabilità

Ball and Chain è visivamente davvero accattivante: la grafica è bella colorata e ben definita. Il movimento della sfera è piacevole e il controllo è realistico. Questo permette una gestione della dinamica divertente e istintivo. La controparte audio è nettamente superiore alla media. Sua maestà SID è spremuto a mille, ma questo immortale processore più viene messo alla frusta e più ci stupisce: la colonna sonora è incredibile! il discorso giocabilità e longevità è legato al vostro indice di gradimento ai giochi in cui non c'è una trama ma si insegue semplicemente il punteggio più alto.

Riflessioni del Biker

Per essere un "High score" game duro e puro, l'azione è quasi inesistente. Qui non si spara, non si infarcisce lo schermo di proiettili. In Ball and Chain dobbiamo più spesso pianificare la fuga che l'attacco, e questo rischia che le cose si facciano noiose molto rapidamente. Ma se ci si predispone mentalmente ad un "never endin" puzzle game allora provare a procedere sempre di più può diventare una buona sfida.

E' bello parlare al presente amici lettori. Mi pare un sogno, qualcosa di incredibile. Non avrei mai pensato che, passando gli anni, avrei potuto parlare al presente riferendomi a giochi per le mie piattaforme preferite. Ma la realtà è questa e anche noi obsoleti players con la passione della scrittura dobbiamo portarci al passo coi tempi e vedere le fantastiche novità in uscita mensilmente!

GIUDIZIO FINALE

GIOCABILITA': 90% Un high score game è sempre un arma a doppio taglio, ma non c'è stress nel cominciare il gioco e nel procedere con esso. La dinamica particolare non è un ostacolo.

LONGEVITA': 80% Non esiste una fine, e questo può rappresentare un problema. Per mantenere il gioco compatto non vedremo cambi di fondale, il tutto visivamente diviene una sorta di Loop. Ma il livello di sfida resta buono se cercate di superarvi!





NEW GAME

BOXX 4



Ma che personaggio incredibile è BOXX? Animato davvero in modo impeccabile.

Anzi ad essere sincero il gioco nel suo complesso è davvero un bel titolo. Ha un ritmo serrato, tante piattaforme da superare, monete da raccogliere per accedere ai percorsi successivi e una grafica colorata.

E la colonna sonora? Bella, in sincrono con gli effetti sonori e coinvolgente. Difficilmente avrei sperato di vedere qualcosa di così ben fatto in tempi recenti su Amiga.

Parliamoci chiaro, negli anni la scena Homebrew ci ha regalato tante piccole perle anche sul 16 bit Commodore, ma decisamente meno rispetto alle altre piattaforme. Spesso ci siamo trovati di fronte a titoli realizzati con poca cura o tecnicamente "terrificanti". Capitava anche nei gloriosi anni



dell'Amiga, ricordate?

Per fortuna la serie di BOXX è una serie giocabile, colorata e divertente. Questo quarto episodio migliora l'aspetto visivo e le animazioni. Come dicevo il protagonista è un simpatico robottino animato davvero con una grande cura.

Lo scopo del gioco è terminare i livelli e passare a quelli successivi raccogliendo il maggior numero di monete.

Sono presenti alcune Boss fight ben fatte e piuttosto "tenaci" da affrontare. Simpatica anche la possibilità di guidare una piccola astronave o l'utilizzo di una pistola (da recuperare lungo i livelli) determinante contro i boss di fine mondo.

BOXX 4 è stato realizzato con il sempre più efficace Scorpion Engine di Erik Hogan. Veloce e rapido nel caricamento su real hardware, compatibile su qualsiasi chipset Amiga (OCS, ECS e AGA). Funziona correttamente anche in emulazione, il file è in formato ADF. I pochi punti dolenti sono l'eccessiva similitudine di alcuni livelli e la lunghezza del gioco, ma è un titolo ben realizzato e divertentissimo

di **Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini**



Anno: 2008

Editore/Sviluppatore:

Lemming880

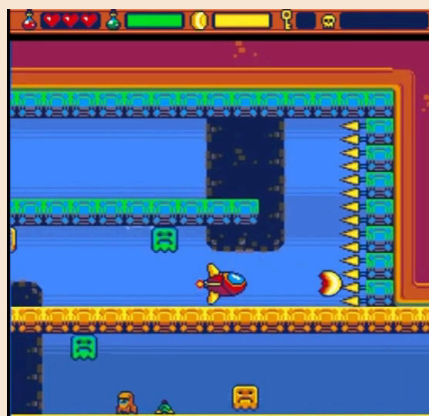
Genere: Platform

Piattaforma: Amiga

Sito web: [https://](https://www.pouet.net/prod.php?which=94111)

[www.pouet.net/prod.php?](https://www.pouet.net/prod.php?which=94111)

[which=94111](https://www.pouet.net/prod.php?which=94111)



GIUDIZIO FINALE



» Giocabilità 90%

Ottimi comandi di gioco, bella struttura dei livelli e una grande resa tecnica.

» Longevità 85%

Non è lunghissimo ma divertente! Da testare su macchina reale.





NEW GAME

GALAXIAN

Anno: 2023

Editore/Sviluppatore: Plus 4
World/Gaia

Genere: Shoot em up

Piattaforma: Plus 4

Sito web: https://plus4world.powweb.com/software/Galaxian_Plus4

Galaxian è uno dei videogiochi degli albori. Prodotto da Namco nel 1979, fu il primo di una lunga serie di shooter a schermata fissa a tema spaziale. È il primo videogioco ad utilizzare la scheda madre Namco Galaxian ed il primo ad avere una grafica basata sullo schema di colori RGB.



Negli anni è stato una piccola gallina dalle uova d'oro, praticamente convertito per qualsiasi piattaforma possibile e immaginabile. Dalle piattaforme ad 8 bit ai sistemi moderni. Il gioco riprende le idee di Space Invaders. Si guida un'astronave che si sposta solo a destra e sinistra e si devono fronteggiare flotte di navi aliene a forma insettoide. A differenza dell'illustre padre le traiettorie delle navi avversarie sono più complesse ed imprevedibili.

All'appello mancava una sola piattaforma. L'unica a non aver visto una trasposizione fedele del gioco ovvero il Plus/4.



È un titolo che nasce e aiuta a far crescere la Golden Age dei videogiochi arcade e che introduce alcune piccole novità nel panorama del gaming. La stessa Namco, ispirata, creerà basandosi sul colore e sulle traiettorie più letali degli avversari la saga di Galaga e i suoi derivati.

Praticamente perfetto. E' il gioco del 1979 riprodotto al meglio.

C'è tutto quello che deve esserci. Flotte di alieni, la navicella, i colori giusti e quel tipico stile di gioco dei primi anni 80.



Il titolo trovò una degna trasposizione nel 1983/84 su C64 grazie a Designer Software, rilasciato su cartuccia.

Nulla di nuovo, nulla di più e nulla di meno.

Deve essere così come da tradizione. Certo se cercate un gioco ricco di colpi di scena non è quello che fa per voi, ma è pur sempre un titolo da scaricare e tenere nella propria ludoteca.

di **Giampaolo Moraschi**



GIUDIZIO FINALE



» Giocabilità 80%

Un classico degli shooter che si gioca nella più classica delle modalità

» Longevità 70%

Eterno ma ripetitivo. Adatto agli appassionati.





NEW GAME

ONESCAPE

Anno: 2022

Editore/Sviluppatore: Vortador Games

Genere: Avventura punta e clicca

Piattaforma: Atari XE/XL

Sito web: <https://forums.atariage.com/topic/344872-onescape-game/>

Nel 2045 un gigantesco asteroide colpisce e cancella metà dell'emisfero est del pianeta terra.

Distruzione, morte e una parte del pianeta completamente inabitabile. In tutto questo, i sopravvissuti migrano ad ovest cercando di ricostruirsi un'esistenza.

Inizialmente le popolazioni dell'ovest rispondono positivamente, accogliendoli con il massimo della cura e soccorso.

Tuttavia, l'afflusso fu tale che dopo un po' le "Sedi" designate non riuscirono ad accogliere l'ondata crescente di nuovi arrivati. I governi decisero di non fornire più l'aiuto necessario.

Dispiegarono gli eserciti e si verificarono massacri senza precedenti. La situazione ai confini divenne ingestibile.

I rifugiati si infiltrarono nella popolazione generale. I confini degli Stati caddero. Si scatenò l'anarchia, i saccheggi e la penuria di cibo. L'ultimo gruppo rimasto, il CaC, decise di usare le armi chimiche.

Scelta folle. L'uso delle armi manifestò sulla popolazione un sintomo di grave degenerazione del DNA e la conseguente mutazione in forma appena umanoide. Il periodo di incubazione era diverso per ognuno. Non c'era modo di determinare chi fosse infetto e chi no.

Dopo aver scoperto che il virus era stato trasportato sulla Terra dal meteorite, venne costruito un laboratorio sotterraneo per sviluppare un antidoto. Il vaccino fu testato solo nel 2058.

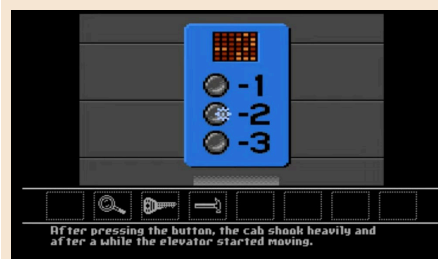
Poco dopo, però, il laboratorio esplose e tutto il materiale scomparve.

Per proteggere le aree non colpite, venne stato innalzato uno scudo e numerosi check point per rilevare il



passaggio del DNA mutante e distruggere il soggetto. Tuttavia, l'alimentazione dello scudo è molto impegnativa e non si sa quanto durerà il rifornimento. Un rapido e positivo completamento della missione potrebbe comunque scongiurare il disastro.

Parte così onEscape, avventura punta e clicca in soggettiva per Atari XL/XE. Parte dopo un'introduzione catastrofica che fa capire come il genere umano sia poco propenso alla collaborazione anche dopo il più terrificante dei





disastri.

Ci cala dentro ad un mistero. La morte di uno scienziato, il ripristinare uno scudo e ... molto altro ancora.

Il gioco è un'avventura punta e clicca con visuale in soggettiva. Il nostro personaggio si muove esplorando i quadri di gioco. Nella parte in alto si trova l'immagine del livello, sotto di essa il menù dove archiveremo gli oggetti trovati e dove potremo cliccare per poterli utilizzare in determinate occasioni.

Il cursore su schermo ci mostrerà e indicherà tutto quello che avviene durante la nostra esplorazione.

È un titolo ben sviluppato tecnicamente e con enigmi ben congeniati e logici. C'è gusto nel risolvere l'avventura e lo

si fa volentieri anche grazie ad un comparto grafico di buon livello e una bella colonna sonora.

Un titolo che mi ha stupito e che mi ha permesso di apprezzare una narrazione ben sviluppata e una bella trama.

Forse un po' apocalittica, ma indubbiamente coinvolgente.

Potete scaricarlo gratuitamente dal link che vi ho messo in descrizione e caricarlo in emulazione o su macchine reali.

Esiste anche una versione in "Scatola" davvero molto curata e a tiratura limitata.

Uno dei migliori titoli su Atari 8bit.

di **Giampaolo Moraschi**



GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 92%

Sistema di gioco punta e clicca semplice ma efficace ed una trama ben sviluppata.

» Longevità 90%

Coinvolgente e con una difficoltà ben calibrata.





NEW GAME

REVENGE OF TRASMOZ

Anno: 2023

Editore/Sviluppatore: Volcano Bytes

Genere: Platform/puzzle

Piattaforma: Amstrad CPC

Sito web: <https://volcanobytes.itch.io/revenge-of-trasmoz>

Revenge of Trasmoz nuovo titolo su Amstrad CPC dei Volcano Bytes in questo 2023 è un titolo geniale che mi ha reso dipendente.

Sì, orribilmente dipendente. Ci ho giocato, rigiocato e rigiocato per ore fino ad arrivare quasi alla fine fermandomi al penultimo livello.

Un titolo disponibile in versione digitale e in versione BOX. Quest'ultima presenta un bellissimo box dalla grafica curatissima. C'è un bel manualetto e una serie di gadget interessanti e devo ammettere che vale la spesa d'acquisto.

Una volta caricato sul nostro CPC si rimane piacevolmente impressionati dallo stile grafico dell'introduzione. Una grafica super deformed efficace e colorata.

La storia ci vede nel cimitero della città maledetta di Trasmoz sorvegliata dal malvagio mago Mutamin, il servitore immortale del diavolo, che sta tramando la sua vendetta verso di noi.

Il nostro compito sarà quello di catapultarci nelle catacombe e accendere le candele attraverso il fuoco sacro che recupereremo uccidendo i nostri avversari. Questo fuoco purificherà e libererà l'ambiente e ci permetterà di raggiungere il mago maledetto.

In parole povere, utilizzeremo la nostra spada per uccidere le creature e liberare dal loro corpo le fiamme purificatrici. Una volta raccolte andranno utilizzate per accendere la



stanza passando sopra i candelabri. Sembra semplice ma in tutto questo c'è lo zampino del tempo. Se durante



GIUDIZIO FINALE 

» Giocabilità 85%

Un bel platform vecchio stile che incolla al joystick ben concepito.

» Longevità 70%

Peccato per i pochi livelli anche se per arrivare in fondo è richiesta diversa pratica.



il livello questo scadrà, apparirà il mago per ucciderci. Un po' come accadeva in Bubble Bobble con il Barone Von Bubbla.

I livelli passano da quelli semplici a complessi e folli strutture piene di pericoli. Ci vuole pratica e colpo d'occhio ma l'impresa tiene incollati al joystick. Il titolo è un bel omaggio ad alcuni giochi del passato e prende spunto da loro in particolare da Bubble Bobble, ma anche a Donkey Kong e ad altri titoli della prima ondata di platform anni 80. I livelli non sono tantissimi (13) ma sono impegnativi e richiedono pratica. Revenge of Trasmoz è il seguito di the Curse of Trasmoz per ZX Spectrum, ma si discosta per alcuni meccaniche di gioco.

Passando al comparto tecnico possiamo dire che c'è dietro un bel lavoro.

Si muove bene, c'è una grafica colorata e delle simpatiche animazioni. Buono l'uso dei colori e in genere della grafica. Simpatico il sonoro, minimalista ma molto d'atmosfera.

Il gioco presenta il suo punto di forza nella sua versione due giocatori, divertente e che mette in gioco dinamiche assenti in quella singola.

Un bel titolo da provare che ha la sola pecca di non essere molto lungo.

Non arriverete dal malvagio mago molto presto, ma 13 livelli sono effettivamente pochini.

di Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini





NEW GAME

SPACE STATION 23

Anno: 2023

Editore/Sviluppatore: Vector 5 Games

Genere: Adventure

Piattaforma: Commodore 64

Sito web: <https://vector5games.itch.io/space-station-23>

Ma questi alieni? Quanti anni sono che cercano di invadere il nostro Commodore 64? Sono 40 anni esatti che cercano di attaccare ogni punto del nostro amato sistema di gioco e tutte le volte rimangono con un pugno di mosche.

Ma come mai non sono ancora stanchi? Semplice, il C64 è un territorio di conquista ancora fertile e ricco di sviluppatori folli che ci regalano titoli come questo Space Station 23.

Con una storia tipica dei film di fantascienza anni 80, saremo alla guida del veterano Joe Pheonix sulla stazione spaziale 23, colpita da un asteroide e parzialmente distrutta.

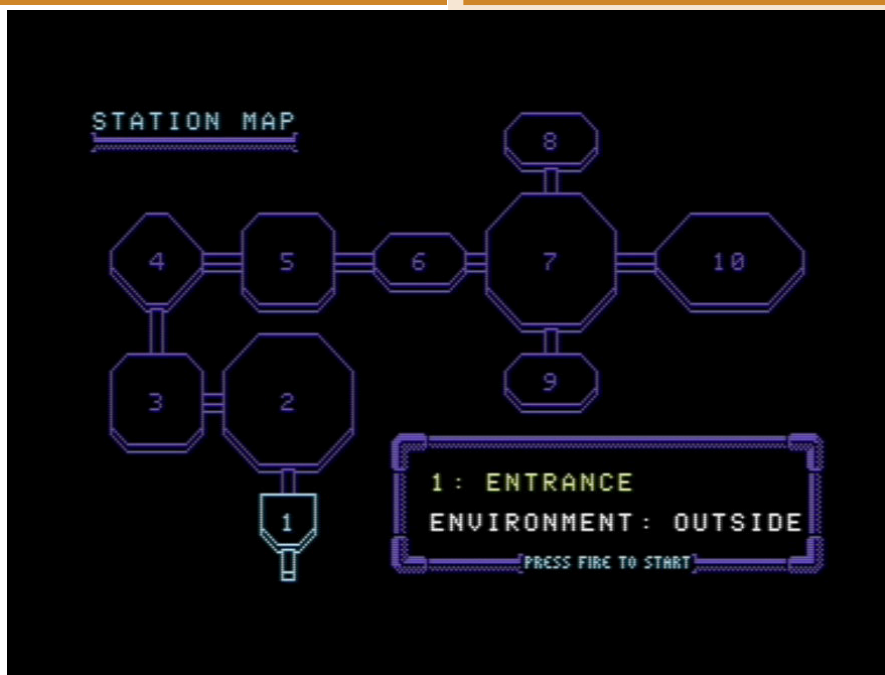
Qui avremo il compito di recuperare preziose risorse energetiche presenti, riparare i danni e sfrattare alcuni tentacolosi ed occhiuti alieni arrivati proprio dall'asteroide.

Ogni livello (e sono 10) dovranno essere ripuliti a fondo. Andrà recuperato tutto il materiale (nella barra laterale ci viene descritto quanto ne andrà raccolto) e solo dopo tutto questo si potrà passare ad un livello successivo.

In tutto ci sono 240 stanze da esplorare, ricche di trappole, oggetti nascosti e una marea di alieni.

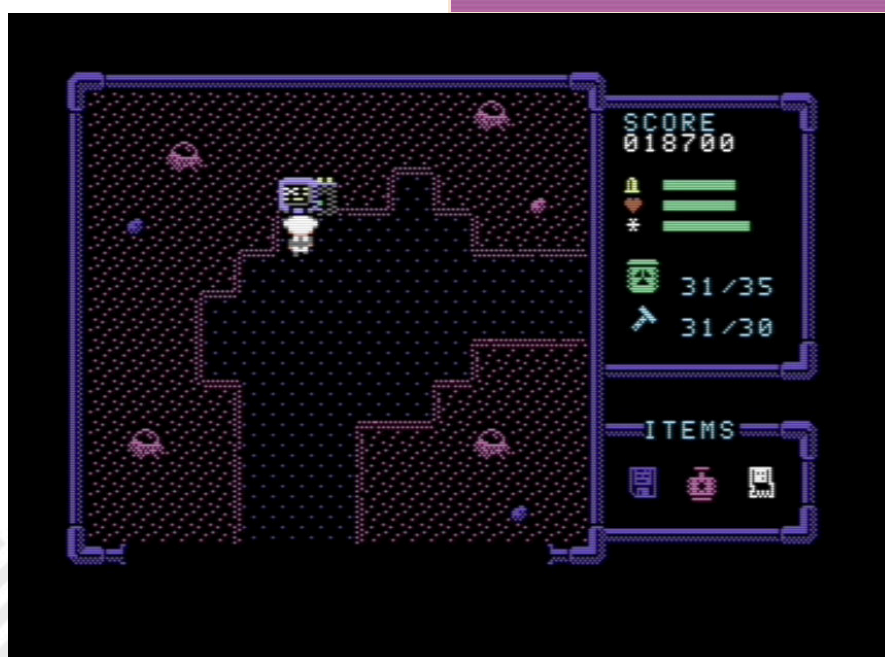
Questi potranno essere blastati tramite il nostro fucile laser anche se con parsimonia. E si ragazzuoli! Le nostre munizioni sono limitate e l'ideale è proprio di distruggere le uova dei polipoidi alieni. Lungo le stanze, assieme alle scorte e alle energie da recuperare, troveremo anche proiettili aggiuntivi.

Space Station 23 è un titolo divertente che si carica volentieri su C64. Appartiene a quel genere di giochi



complesso in alcune fasi ma che vi fa dire "dai, facciamone ancora una di partita". Belle le fasi esplorative e molto divertenti le battaglie contro i mostri.

La grafica è semplice ma simpatica. Colorata ed efficace, facilmente riconoscibile sullo schermo con quello





GIUDIZIO FINALE



» Giocabilità 90%

Un titolo divertente, semplice da giocare e molto coinvolgente. Livelli ben realizzati e un grado di sfida crescente ben strutturato.

» Longevità 90%

10 livelli, 240 stanze, tante cose da fare e molto da vedere.



stile Super Deformed che mi piace molto. Il gioco funziona su hardware reale, su TheC64 (maxi o mini che sia) e in emulazione su VICE. Funziona sia in modalità PAL che NTSC, ma senza l'ottimizzazione per quest'ultima.

Simpatico e minimalista il sonoro che ci farà calare perfettamente nell'avventura.

Ogni livello consente un approccio ragionato per affrontare gli alieni e la raccolta degli oggetti. È ben calibrata la difficoltà e gli enigmi.

Dura e fa durare il divertimento e posso tranquillamente inserirlo tra i migliori titoli di questo 2023 per C64.

di Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini





NEW GAME

LUNARK

Anno: 2022

Editore/Sviluppatore: Canari Games

Genere: Platform

Piattaforma: Nintendo Switch, Xbox Serie X/S, MacOS, Playstation 5, Playstation 4, Windows.

Testato su: Nintendo Switch

Lunark manda i giocatori nel retro-futuro che tutti pensavamo sarebbero stati gli anni '80.

Dà vita a un mondo di macchine volanti e mega-corporazioni corrotte con una vivace grafica in pixel e animazioni rotoscope. Nei suoi momenti migliori, Lunark è un'efficace lettera d'amore al platform cinematografico, un genere di gioco che non riceve molta attenzione in questi anni.

Di tanto in tanto, però, serve a ricordarci fino a che punto è arrivato il design del gioco.

Caricare Lunark è come entrare in una macchina del tempo. Tutto nel gioco, dalla musica alla trama all'estetica complessiva, è ispirato al genere cine-platform.

A differenza di Mario, che può girarsi a mezz'aria per far sembrare facili salti fisicamente impossibili, i movimenti del nostro eroe Leo sono radicati in alcuni aspetti della realtà. Ha slancio e peso per lui mentre attraversa le caverne, le fabbriche e le prigioni che si ritrova ad esplorare. Questa filosofia di design sembrerà familiare ai fan del gioco originale Prince of Persia o anche della serie Oddworld, ma sicuramente ci vorrà un po' per abituarsi per tutti coloro che non masticano il genere.

C'è una lentezza nei movimenti di Leo che sorprenderà i giocatori moderni, in particolare nel modo in cui si gira o nella sua incapacità di affrontare più salti in rapida successione. L'unico momento in cui diventa frustrante è il leggero ritardo tra la pressione del pulsante di salto e il momento in cui Leo si stacca effettivamente da terra, con conseguenti salti che sembrano appiccicosi. Ci saranno un sacco di morti che sono il risultato del fatto

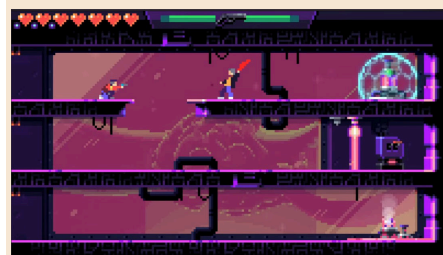
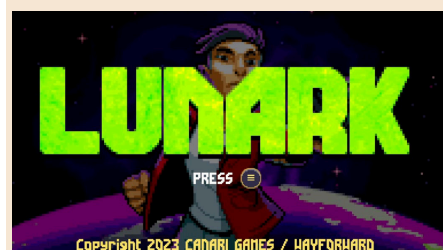


che Leo sia semplicemente scappato da un dirupo piuttosto che saltare all'ultimo momento come previsto.

Nella maggior parte dei giochi, lo attribuiremmo a un design scadente, ma in Lunark questo fa tutto parte dell'esperienza platform cinematografica.

Tutto ha lo scopo di ricordarti gli anni '80, ovvero quando giochi come questo erano più comuni. I controlli imprecisi sono, in questo caso, una caratteristica piuttosto che un bug e non devono scoraggiare. Ci vuole un po' per abituarsi, ma una volta fatto il gioco è un platform giusto ma stimolante.

Non è solo il gameplay o la grafica che ci ha riportato alle nostre radici





di gioco. La trama trae forte ispirazione dai classici film di fantascienza come Total Recall o Blade Runner. L'umanità si è trasferita su un pianeta lontano trasformando l'intera luna in una nave coloniale dello spazio profondo. Leo lavora con un uomo di nome Gideon, viaggiando in luoghi per raccogliere artefatti e portarli a scopo di ricerca. Certo, le cose non sono esattamente come sembrano e presto Leo è in fuga e deve scoprire il mistero che si cela dietro al motivo per cui viene braccato. Ci sono bande itineranti di robot armati di spada che terrorizzano i quartieri, un regime totalitario da rovesciare e una cospirazione sulla luna da scoprire. Se non fosse eseguito così bene, sarebbe eccessivamente esagerato e troppo anni '80. Lo sviluppatore Canari Games è riuscito a rendere il gioco un amorevole omaggio all'epoca.

La grafica in pixel di Lunark fa un buon lavoro nel dare vita ai diversi personaggi. Anche con l'estetica essenziale, riconoscerai immediatamente diversi nemici e NPC che popolano questo mondo.

Un punto a sfavore è quanto siano incoerenti i punti di respawn.

I primi livelli sembrano averli più frequentemente, mentre i livelli successivi ti faranno ripetere più e più volte lunghe sezioni platform mentre cerchi di capire lo schema di uno dei combattimenti contro i boss.

I platform cinematografici non saranno per tutti, e va bene così. Coloro che desiderano una sfida spudoratamente retrò troveranno molto da amare in Lunark. La storia rende omaggio ad

alcuni dei migliori film di fantascienza di tutti i tempi, mentre il gameplay aggiunge una nuova svolta a ogni livello completato. La grafica retrò ha un bell'aspetto su Switch, in particolare in modalità portatile. Una volta che avrai capito i salti appiccicosi e il peso che Leo porta con sé quando si muove, sarai pronto per una solida avventura sulla luna e ritorno.

di **Roberto Pirazzini**

GIUDIZIO FINALE

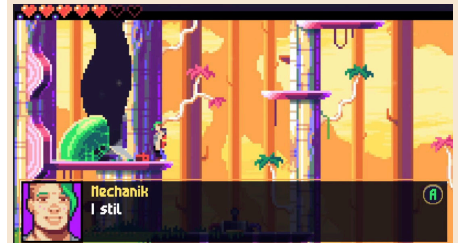


» Giocabilità 85%

Una bella lettera d'amore al mondo degli anni 80. Bel design dei livelli e ottimo sistema di controllo.

» Longevità 70%

Ci vuole del tempo per abituarsi allo stile di gioco e alcuni punti di respawn sono incoerenti.





NEW GAME

ZETA WING II

Anno: 2023

Editore/Sviluppatore:

Witchsoft

Genere: Shoot em up

Piattaforma: Commodore 64

Sito web: [https://](https://sarahjaneavory.itch.io/zeta-wing-2)

sarahjaneavory.itch.io/zeta-wing-2

Ritornano I terribili alieni insetto/ mutanti e sono sempre affamati di conquista. Ritornano su Commodore 64 e grazie alle mani di Sarah Jane Avory, sviluppatrice, grafica, scrittrice... eccentrica e visionaria donna dal forte amore per i videogames.

La Avory lavorava nella Imagetec, un team di sviluppo che si occupò nei gloriosi anni 80/90 della conversione del coin op Gemini Wing. La conversione per C64 non rendeva giustizia alle capacità tecniche e, dopo 40 anni (o poco meno), ecco che la Avory ci riprova.

Anzi ci riprova per la seconda volta, perché la prima è stata nel 2020 con Zeta Wing. Il capostipite della saga che sbalordì la critica per tecnica visiva e una serrata giocabilità.

Si portò a casa l' RNG Gamer's Choice Award 2020 e Indie Retro News Budget Game of the year 2020. Prese bei voti in giro per le riviste (anche noi lo premiammo con un 90%/90%) e diventò uno dei titoli più apprezzati del periodo.

Dopo tre anni di sviluppo e diverso lavoro ecco uscire il secondo episodio. Abbiamo gli alieni come già detto, sette mondi diversi ed impegnativi, la possibilità di scegliere tre tipi di difficoltà... c'è un poderoso scrolling in parallasse che mette in mostra le capacità tecniche, abbiamo 12 tipi di power up per le armi, supporta il secondo pulsante... insomma c'è tanto e tanto da vedere e da giocare. La prima impressione è quella di trovarci davanti ad uno shooter per PC ENGINE. Non tanto per la grafica,





GIUDIZIO FINALE



» Giocabilità 90%

Veloce, immediato, tante opzioni da selezionare e livelli ben strutturati.

» Longevità 90%

Non è impossibile ma offre un buon livello di sfida.

bella e ben animata, quanto per la velocità nel suo complessivo.

Gli sprite rimandano ai classici del passato come Galaga o simili e sullo schermo ne troviamo davvero tanti. Non rallenta mai. Segno di un saggio utilizzo del Commodore 64.

Il rimando anche in questo caso a Gemini Wing è forte e, se come me siete stati amanti del titolo originale, lo apprezzerete.

Non è un titolo impossibile sia chiaro. Certamente necessità di manualità e colpo d'occhio per essere affrontato, ma non si tratta di uno shoot em up killer. Con un po' di pratica lo porterete a termine con soddisfazione.

In tutto questa grazia però vorrei sottolineare una colonna sonora distaccata. Mi spiego meglio. Ho trovato le melodie poco incisive e poco allettanti. Sembrano "distaccate" dal senso di gioco.

A parte tutto questo si tratta di un titolo



da avere nella propria collezione.

Un altro centro della talentuosa programmatrice.

di Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini





NEW GAME

THE CURSED KNIGHT

Anno: 2022

Editore/Sviluppatore: The Broke Studio/GSS Studio creations

Genere: Action

Piattaforma: Sega Megadrive

Sito web: [https://](https://www.brokestudio.fr/product/the-cursed-knight-md/)www.brokestudio.fr/product/the-cursed-knight-md/

Anno 3122, voi siete Kalder, un essere umano geneticamente modificato e potenziato che per tentare di riportare in vita la sua amata principessa intraprende un viaggio quasi suicida ai confini contro i terribili pirati spaziali. The Cursed Knight è un titolo dei Broke Studio ed è un bel ibrido, cioè un gioco che miscela diversi generi al suo interno, i più presenti sono platform, action e shoot em up anche se ad un certo punto saremo alla guida di una moto. Il tutto impreziosito da una, seppure limitata, possibilità di far crescere il proprio personaggio attraverso dei power up migliorativi. Il gioco prevede la possibilità di sfruttare sia il tradizionale pad a 3 tasti sia quello a 6 tasti, i controlli sono divisi in 2 parti: quelli per le sezioni da sparattutto e quelli da platform/action.

Nella sezione di shoot em up abbiamo un tasto dedicato al fuoco a destra ed uno che ci permette di sparare a sinistra. Un terzo tasto è dedicato alla selezione dell'arma che potrà essere potenziata e migliorata durante il gioco raccogliendo alcuni power up. Nelle fasi di action/platform le armi e le selezioni rimangono le stesse della versione shooter, però non c'è più la possibilità di fare fuoco a destra o sinistra. È presente il tasto per saltare che combinato con il tasto direzionale permette di scivolare.

Come dicevo il personaggio durante il suo viaggio potrà essere potenziato. Possiamo aumentare la caratteristica di salto, aumentare le vite, acquisire un'arma speciale in più, recuperare una spada che ci permette di colpire da vicino gli avversari e recuperare il potenziatore di gravità, utile per camminare in posti impossibili.

Il gioco è classico. Bisogna superare il livello e i suoi ostacoli e distruggere

il boss di fine livello (alcuni sono incredibili) per poter accedere al successivo.

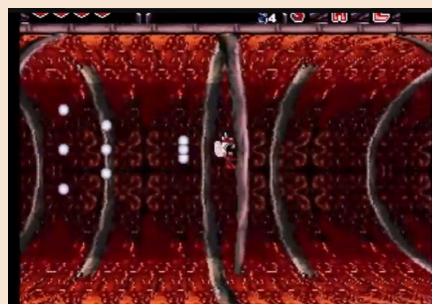
Un sistema di password ci permette di riprendere il gioco da dove abbiamo terminato.

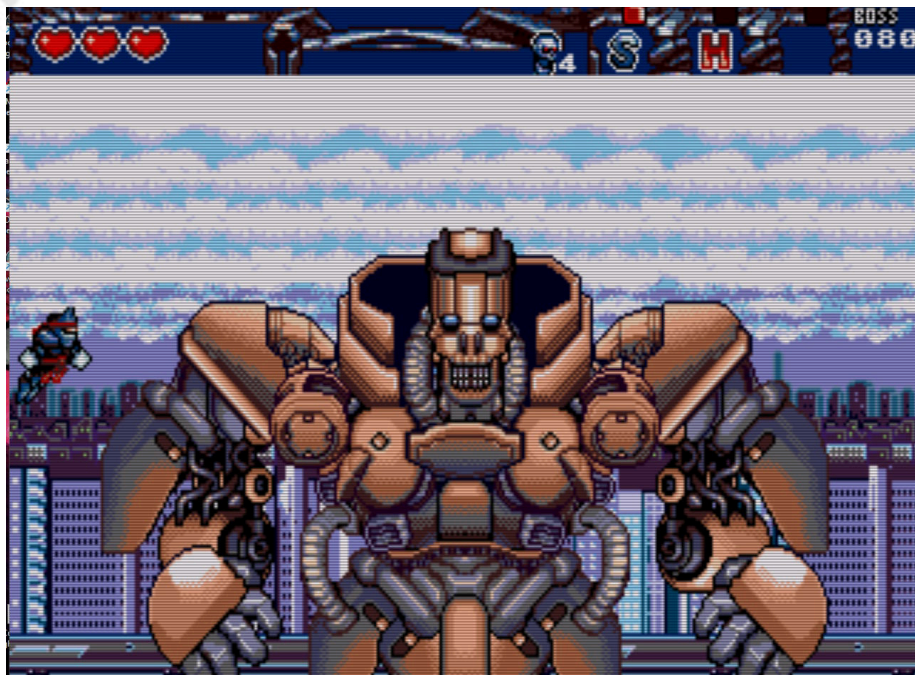
Sono presenti tre livelli di difficoltà e devo ammettere che sono tutti e tre perfetti. Il primo permette un'esperienza normale ma comunque impegnativa (con vite infinite), il secondo alza l'asticella di difficoltà con solo 3 vite e 2 continue e l'ultimo livello, la modalità insana, da una sola vita.

Sono presenti sei mondi e ognuno di essi è diviso in diversi livelli.

Approfondendo l'analisi del gioco partiamo dalla grafica.

The Cursed Knight ha un comparto grafico di grandissimo livello e altissimo valore. Molto varia, artisticamente incredibile e presenta numerosi aspetti grafici notevoli come gli effetti di illuminazioni, effetti di distorsioni e numerosi parallaxe in multistrato. Notevole il livello interno al corpo di un mostro con un effetto simil 3d





GIUDIZIO FINALE

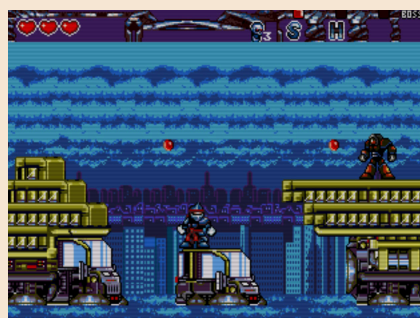


» Giocabilità 95%

Un platform ben congeniato. Comandi reattivi e configurabili. Diversa impostazione di gioco tra versione shoot em up e platform. Bella la versione in "moto".

» Longevità 90%

Un titolo impegnativo e duraturo.



impressionante.

Unico appunto il numero di colori a video, forse non proprio altissimo ma d'effetto.

Il sonoro è tra i migliori mai sentiti sulla console a 16 bit. Intenso e d'impatto e con ottimi effetti.

La giocabilità: The Cursed Knight è un gioco completo con tante sezioni o sottosezioni che permettono di mantenere la varietà durante la partita. Le sezioni platform e quelle shooter sono ben strutturate e trovo la possibilità di sfruttare la gravità un plus migliorativo del prodotto.

Controlli reattivi, ottima gestione delle collisioni tra sprite e una curva perfetta della difficoltà.

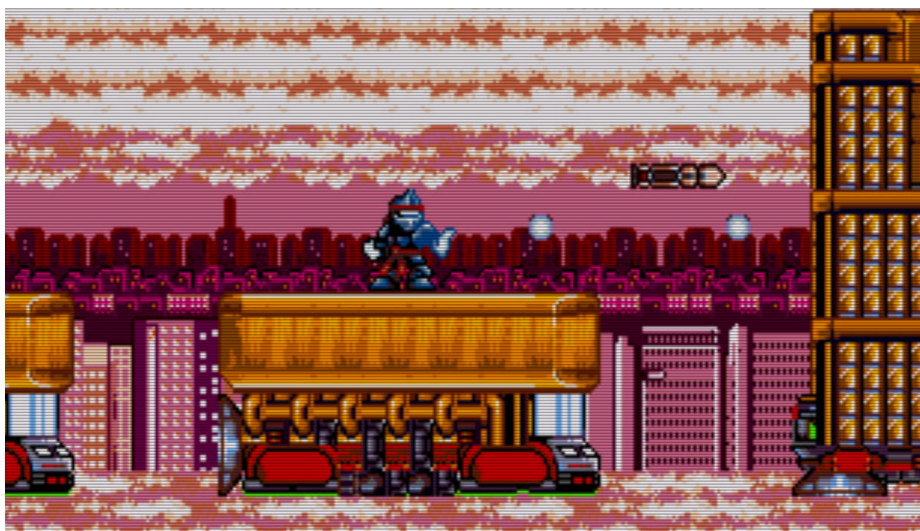
Un gioco che mi è piaciuto davvero tanto soprattutto le sezioni di piattaforma dove i programmatori hanno utilizzato parecchia creatività. Le Boss fight sono incredibili.

Nel complesso è un ottimo videogioco, uno dei migliori mai usciti su Megadrive. È un titolo longevo e che richiede impegno ma non stressa e fa venire voglia di continuare a giocare fino a portarlo a termine.

Disponibile all'acquisto in digitale e in versione fisica su cartuccia con tanto di libretto e alcuni interessanti gadgets. Il link del titolo è il seguente: <https://www.cursed-knight.fr/cursed-knight-en.php>

Concludo consigliandovi caldamente l'acquisto di quello che è senza dubbio uno dei migliori giochi recenti per la console a 16bit di Sega.

di Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini





NEW GAME

TEXT QUEST

Anno: 2023

Sviluppatore: FewBit

Genere: Dungeon Crawler

Piattaforma: Commodore 64

Sito Web: <https://fewbit.itch.io/textquest>

Nel panorama degli sparatutto, dei platformer, dei puzzle game e simili, ogni tanto spicca qualcosa di diverso. Le avventure testuali, ora chiamate "IF" (Interactive Fiction), stanno vivendo una seconda vita, ed è così che abbiamo volentieri posto la nostra attenzione su Text Quest, un dungeon crawler testuale.

In questo gioco per Commodore64 FewBit (l'autore), è riuscito a ricreare l'atmosfera dei primissimi RPG testuali apparsi sulla piattaforma PLATO, con i suoi particolari toni caldi, tipici dei monitor a fosfori ambra. Già a prima vista la scelta si rivela azzeccata ed avvincente: monitor di questo tipo erano piuttosto comuni negli anni '80, quindi il gioco vi porterà fin dall'inizio sulla piacevole strada della nostalgia.

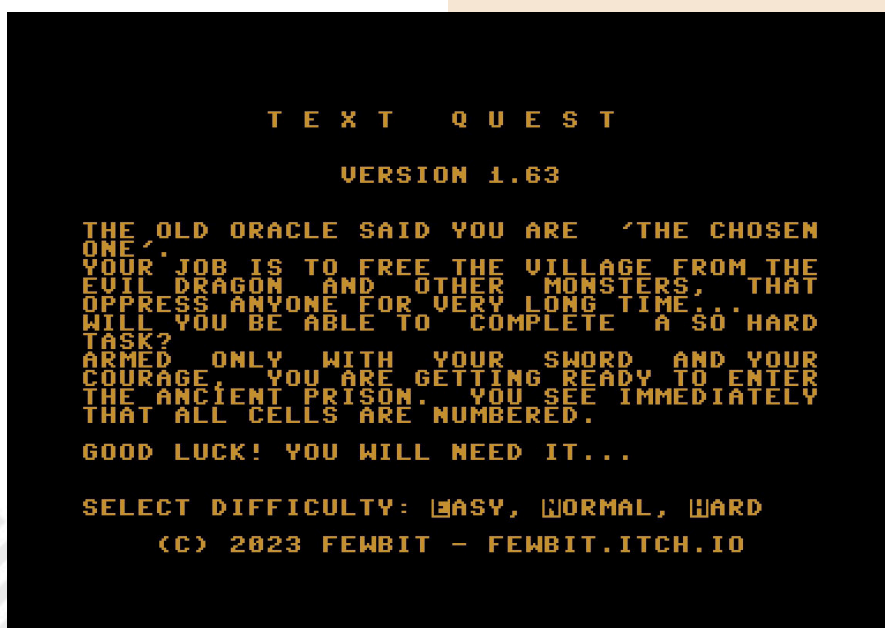
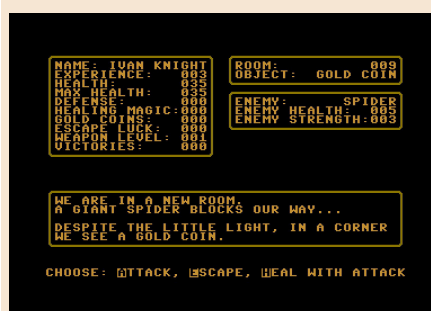
Per coloro che non conoscono PLATO (Programmed Logic for Automatic Teaching Operations), ricordiamo che è stato il primo sistema generalizzato di istruzione assistita da computer.

È stata utilizzata per la prima volta dall'Università dell'Illinois nel 1960 e, alla fine degli anni '70, supportava diverse migliaia di terminali grafici distribuiti in tutto il mondo, in esecuzione su quasi una dozzina di diversi computer mainframe collegati in rete. Se pensate che l'informatica multiutente sia un'invenzione recente siete lontani dalla verità, poiché molti "concetti moderni" sono stati introdotti per la prima volta con questa piattaforma: dagli schermi tattili ai dispositivi musicali, dagli editor di caratteri ai newsgroup o alla chat



testuale in tempo reale, PLATO è stato davvero innovativo. I videogiochi, compresi i dungeon crawler, erano "solo" una delle sue tante caratteristiche.

Tornando a TextQuest, nel gioco assumiamo il ruolo dell'eroe del momento, impegnato nell'esplorazione di un dungeon pieno di mostri. Le decine e decine di ambientazioni ospitano spesso le creature più orrende che, se eliminate, apriranno la strada





a tesori e stanze aggiuntive. Tra le scoperte, ci si imbatte in armature, pozioni curative e, naturalmente, denaro. Anche se all'inizio (soprattutto se giocato a livello facile), questo crawler può sembrare una passeggiata, esso richiede al giocatore di impegnarsi in combattimenti con una strategia adeguata, il che significa che bisogna pensare e decidere se attaccare, curarsi o fuggire in base alle proprie statistiche rispetto a quelle del nemico. Evitare il combattimento non è una vergogna: se l'avversario è troppo forte, si può tornare sui propri passi, visitare altre ambientazioni, trovare nuovi e più potenti oggetti, aumentare le proprie statistiche combattendo contro nemici più deboli e riprovare, esattamente come si farebbe in un gioco grafico. In caso contrario, la morte sarà certa. Siete stati avvertiti!

Per quanto riguarda il layout dell'interfaccia grafica, lo schermo a 40 colonne del C64 non è così "spazioso", ma l'autore è riuscito a sviluppare un sistema semplice e molto efficace che cambia dinamicamente a seconda della situazione: la parte in alto a sinistra dello schermo mostra sempre le statistiche del vostro eroe (livello di esperienza, stato di salute attuale...); la parte inferiore è utilizzata per visualizzare la descrizione della stanza (durante l'esplorazione) o lo stato del combattimento; la parte in alto a destra mostra il numero della stanza corrente e se essa contiene o meno oggetti utili; infine, la parte centrale destra dello schermo mostra un quadrante a bussola con le direzioni disponibili (durante l'esplorazione) oppure le statistiche del nemico e dell'eroe (salute, forza, danni causati...) durante il combattimento. Al termine del combattimento le statistiche vengono aggiornate, mentre al termine della partita viene mostrato un sommario esaustivo. Per fare un esempio, durante una delle mie partite ho osato combattere un Drago molto in anticipo sui tempi ed il risultato è stato, oltre ovviamente alla mia prematura dipartita:



punteggio 160; esplorate 37 stanze su 103; vittorie 17 su 45; oggetti raccolti 26 su 75.

[https://en.wikipedia.org/wiki/PLATO_\(computer_system\)](https://en.wikipedia.org/wiki/PLATO_(computer_system))





Text Quest è un gioco diverso dagli altri, che vi consiglio di giocare anche se non siete amanti del genere. Nel caso in cui lo facciate, prendetevi il tempo necessario, valutate attentamente prima di ingaggiare un combattimento e, soprattutto, disegnate una mappa! Il gioco, disponibile per il download sia in inglese che in italiano, presenta tre livelli di difficoltà: facile, normale e difficile. Buon divertimento!

BONUS: Abbiamo raggiunto il programmatore di Text Quest che si è subito reso disponibile a raccontarci qualcosa di se e del suo gioco.

CHI SONO

Oggi per me la programmazione è solo un hobby, ma fin da piccolissimo sono stato un appassionato di home computer. La prima macchina che ho avuto è stata un Commodore VIC 20 (già abbastanza obsoleto per l'epoca), seguita dopo poco da un Commodore 128, successivamente Amiga 500 e poi svariati PC.

Da ragazzino la scelta di un istituto tecnico ad indirizzo "programmazione" fu quasi obbligata, a quei tempi non erano molte le scuole che offrivano la possibilità di imparare a programmare. Là conobbi il Pascal, che poi non abbandonai mai del tutto, perché qualche anno più tardi scelsi di sviluppare in Delphi (che ha nel Pascal il linguaggio di riferimento).

Ed anche TextQuest è sviluppato in Pascal.

COME È NATA L'IDEA

Quando frequentavo le scuole elementari adoravo spaziare con la fantasia ed immaginare mondi popolati da draghi e mostri di ogni tipo, tanto che tenevo un quaderno segreto dove scrivevo delle avventure di un cavaliere errante che combatteva temibili mostri... Inutile dire che qualche anno dopo divorai la trilogia di Tolkien quasi tutta di un fiato.

Con il Commodore 64 (o meglio C128 in modalità C64) giocai tantissime

avventure testuali che in quanto tali, non contenevano grafica. Ma per me, l'assenza di illustrazioni a video non costituiva un limite, semplicemente non ne sentivo il bisogno: "la grafica" la immaginavo...

In tempi più recenti ho scoperto Zork e ancora più recentemente mi sono imbattuto nelle avventure scritte per sistemi PLATO o in quelle per Commodore PET, risalenti agli anni 70. Queste contenevano già gli elementi tipici dei giochi di ruolo da tavolo, di cui purtroppo non sono un grande esperto; tuttavia questo non mi ha scoraggiato dal progetto di provare a realizzare un dungeon-crawler testuale (TextQuest appunto) per l'home computer più iconico ed amato degli anni 80: il Commodore 64.

IL GIOCO

Il gioco è la trasposizione estremamente semplificata di quello che potrebbe essere un gioco da tavolo o un libro-game; compresi combattimenti a turni e lanci di dadi (virtuali). Lo sviluppo è avvenuto tutto in live, tranne alcune piccole sessioni offline relative alle stanze nascoste. Gli utenti in chat durante le dirette mi hanno fornito innumerevoli spunti ed idee che quasi sempre ho deciso di implementare. Purtroppo tutto questo è avvenuto nel pochissimo tempo libero che mi concede il mio lavoro, perlopiù di notte. Spesso, preso dalla realizzazione, la diretta si è spinta oltre le 3 del mattino... Ma nessuna fatica: per me tutto questo è divertimento!

Questo programma in realtà non può dirsi concluso: nonostante rilasci continui aggiornamenti, ho una lista di cose da implementare che cresce costantemente; complici anche i suggerimenti degli amici. Lo sviluppo continua (quasi sempre di notte) sul mio canale Twitch (twitch.tv/fewbit). Inoltre ci sono già un paio di idee per i prossimi progetti... Stay tuned!

di Gianluca Girelli

GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 90%

Un vero e proprio dungeon crawler, nonostante il suo peculiare aspetto testuale. Le descrizioni dei luoghi potrebbero forse essere più approfondite, compito non facile su sole 40 colonne. Nel complesso, un'esperienza gradevole e pulita che piacerà agli appassionati del genere e non solo.

» Longevità 90%

Tante stanze da esplorare, tanti oggetti da trovare, tanti nemici da uccidere e tre diversi livelli di difficoltà. Vi intratterrà per giorni.

```
NAME: IUAN KNIGHT      ROOM: 003
EXPERIENCE: 003       OBJECT: GOLD COIN
HEALTH: 035
MAX HEALTH: 035
DEFENSE: 000
HEALING MAGIC: 000
GOLD COINS: 000
ESCAPE LUCK: 000
WEAPON LEVEL: 000
VICTORIES: 000
ENEMY: SPIDER
ENEMY HEALTH: 000
ENEMY STRENGTH: 003
```

```
WE ARE IN A NEW ROOM.
A GIANT SPIDER BLOCKS OUR WAY...
DESPITE THE LITTLE LIGHT, IN A CORNER
WE SEE A GOLD COIN.
```

CHOOSE: ATTACK, ESCAPE, DEAL WITH ATTACK

```
NAME: IUAN KNIGHT      ROOM: 003
EXPERIENCE: 003       OBJECT: GOLD COIN
HEALTH: 035
MAX HEALTH: 035
DEFENSE: 000
HEALING MAGIC: 000
GOLD COINS: 000
ESCAPE LUCK: 000
WEAPON LEVEL: 001
VICTORIES: 000
ENEMY: SPIDER
ENEMY HEALTH: 000
ENEMY STRENGTH: 003
```

```
WE ARE IN A NEW ROOM.
A GIANT SPIDER BLOCKS OUR WAY...
DESPITE THE LITTLE LIGHT, IN A CORNER
WE SEE A GOLD COIN.
```

COMBAT IN PROGRESS - HERO ATTACK
PRESS ANY KEY TO CONTINUE

```
NAME: IUAN KNIGHT      ROOM: 003
EXPERIENCE: 003       OBJECT: GOLD COIN
HEALTH: 035
MAX HEALTH: 035
DEFENSE: 000
HEALING MAGIC: 000
GOLD COINS: 001
ESCAPE LUCK: 000
WEAPON LEVEL: 001
VICTORIES: 001
```



SELECT AN AVAILABLE DIRECTION





NEW GAME

BRUXOLICO

Anno: 2023

Editore/Sviluppatore: Amaweks

Genere: Platform/Action

Piattaforma: ZX Spectrum

Sito Web: [https://](https://amaweks.itch.io/bruxlicozx)

amaweks.itch.io/bruxlicozx

Bruxolico ha avuto una gestazione di 8 mesi, un progetto importante e un platform realizzato con tanta passione.



C'è tutto dentro questo titolo. C'è il folklore e i riferimenti culturali di Franklin Cascaes, i richiami ad alcuni titoli come Ghost n' Goblin o Maldida Castilla, ci sono livelli di puro platform, sezioni con scrolling orizzontale e verticale, numerose boss battle e persino un piccolo segmento shoot em up.

E' un progetto nato nell'estate del 2022 e che vede la luce in questi mesi (marzo per chi scrive) ed è bello da vedere. Ricorda i libri illustrati pop up. Apri Bruxolico sul tuo ZX ed entri in questo racconto dalla grafica minimalista e colorata venendone rapito.

Può essere scaricato per 10 dollari. All'interno del file troverete il gioco perfettamente compatibile su hardware reale o in emulazione, un pdf con tutta la storia, la narrazione illustrata e una serie di "racconti audio" in MP3

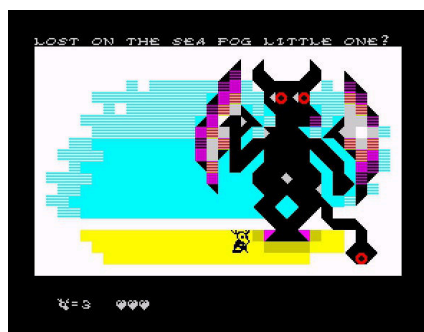


che vi immergeranno ancora di più nell'avventura.

Il titolo è diviso in diversi file .tap che rappresentano i Lati della cassetta di gioco.

La storia è quella del piccolo Bue Fantasma, una creatura che deve ripulire il mondo da alcune forze maligne.

Il piccolo bue potrà scorrazzare tra cinque mondi, affrontare le più strampalate creature possibili e sconfiggere 10 boss durante il gioco. La cosa che colpisce di più è l'aspetto.



Tecnicamente è un viaggio onirico in un libro con colori vivaci animato brillantemente.

Mi piace tantissimo l'aspetto che Amaweks ha dato al gioco. Forse uno dei titoli più belli su ZX dell'ultimo periodo.

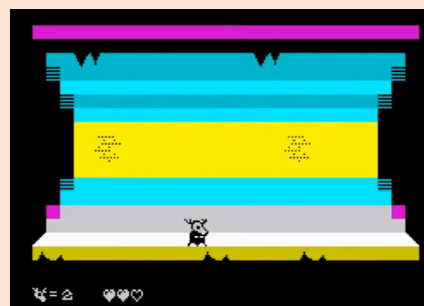
C'è anche un buon sonoro, ma il punto di forza è il gameplay e la varietà in generale.

Tante sessioni, tutte diverse e mai ripetitive che valgono la spesa di 10 dollari e che vi faranno divertire.

Io mi sono appassionato al piccolo Bue Fantasma ora tocca a voi.

Un gioiello per questo 2023 su ZX.

di Carlo Nithaiah Del Mar Pirazzini



GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 95%

Ben strutturato e con tanta varietà Uno dei migliori su ZX.

» Longevità 85%

Gioco tosto ma non difficile. Un bel libro da giocare.





NEW GAME

NEWSSTAND

Anno: 2023

Editore/Sviluppatore: AGPX-Phobos

Genere: Action game

Piattaforma: Commodore 64

Sito web: <https://agpx.itch.io/news-stand>

Gloriosi anni 80 (e 90)... chi si ricorda? Tempi mitici, spensierati e colorati... almeno per chi, come lo scrivente, era un ragazzino e si recava con la paghetta settimanale in edicola a comprare giochi per il Commodore 64. Ebbene sì, in Italia capitava anche questo. Si trovavano tantissimi titoli per i nostri amati home computer ed erano tutti... Pirati!

Una strana cosa che è troppa lunga da spiegare, vi basti sapere che a livello legislativo una norma anti pirateria vera e propria non era ancora stata approvata.

Detto tutto questo era un'esperienza bellissima. Il viaggio da casa con i propri soldini, l'arrivo in edicola e l'acquisto della rivista dal nome improbabile cercando di capire che

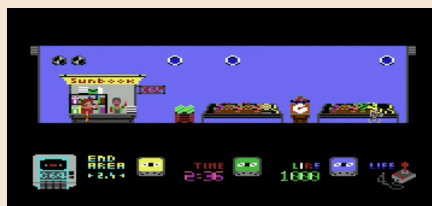
cosa ci fosse dentro.

Ecco, tutto questo lo si rivive in NewsStand, un action game divertente e ben realizzato da poco uscito su C64.

Si tratta proprio di fare quello che dicevamo: uscire di casa nei panni del giovane Joseph con i propri soldini in tasca e cercare di comprare in edicola i leggendari giochi. Ma in tutto questo si aggiungono pericoli e difficoltà assurde.

Il cane che ci insegue, ostacoli di vario tipo, personaggi di dubbio gusto che ci metteranno i bastoni tra le ruote. Ma noi siamo "eroici videogiocatori" e non ci spaventa nulla.

NewsStand è un omaggio a quel periodo ed è un gioco semplice e divertente che mi ha fatto passare qualche momento di ilarità e





divertimento.

Graficamente è curato e le animazioni (belle e divertenti) sono state realizzate da Phobos (il grafico) attraverso il C64 Graphics Maker, programma piuttosto interessante che permette di lavorare su pc e poi convertire nel formato migliore possibile i nostri progetti grafici.

C'è cura nel dettaglio e i realizzatori ci tengono a precisare il tempo e il tipo di lavoro effettuato nel comparto grafico (troverete un breve resoconto di come hanno realizzato il gioco nella pagina itch.io che vi ho linkato nella bio).

È un titolo duro come l'inferno. Non lascia scampo ai giocatori casuali e richiede precisione e ottima lettura del livello da affrontare. Può sembrare limitante ma vi assicuro che vi terrà incollato al joystick questo tipo di approccio.

Nonostante la difficoltà (ma siamo uomini ed eroi e su Commodore abbiamo affrontato numerose sfide simili) NewsStand è un titolo che vi invito a scaricare e supportare. Nostalgico, amorevole, dannatamente difficile.

di **Roberto Pirazzini**

GIUDIZIO FINALE



» Giocabilità 85%

Risponde bene ai comandi, ottimo level design e ottimi enigmi da affrontare.

» Longevità 75%

NewsStand vi farà arrabbiare come le belle donne. Difficili da approcciare ma gratificanti quando conquistate. Non per tutti.





NEW GAME

NOX ARCHAIST

Anno: 2020/2023
 Editore/Sviluppatore: 6502
 Workshop
 Genere: RPG
 Piattaforma: Apple II
 Sito web: <https://nox-archaist.myshopify.com/collections/games>

Più i videogiochi inseguono la fase successiva del loro presunto progresso, più sembriamo struggerci per il passato.

Niente lo rende più ovvio della crescente popolarità per i nostri sistemi retrò, in cui sviluppatori giovani e meno giovani stanno realizzando perle assolute e reinventando un'eredità che non muore mai veramente, ma è invece sempre più ricostruita e in rinascita.

Un esempio estremo di questa tendenza generazionale è Nox Archaist di 6502 Workshop, un titolo del 2020 che in questi giorni riceve la sua prima espansione (parleremo anche di lei). Entrando nel gioco siamo rimasti affascinati ed impressionati della fedeltà con cui riproduce un'esperienza di gioco dei primi anni 80 sia nella presentazione che nell'interfaccia, dai pixel a blocchi ai caratteri sfocati in stile "vecchio crt".

Sebbene il titolo sia giocabile (in emulazione) su Windows o MacOS, è stato scritto interamente su Apple II. Non imita uno stile di un'epoca passata, ma è stato creato con le stesse capacità e vincoli della piattaforma sullo stile di altri titoli analoghi del periodo.

Il titolo nasce per essere giocato su macchine reali, con 128k di memoria e un sistema pompato, ma su macchine del nostro passato.

È un gioco di ruolo di quelli puri. Che ci catapulta in un mondo di mostri, magia ed intrighi. Fondamentalmente è come un seguito dei titoli del tempo, in particolare di Ultima e Bard's Tale. Un seguito di queste perle.

È così tanto una citazione ai gloriosi tempi andanti che, durante l'esplorazione, troveremo alcuni



personaggi non giocanti di un certo livello. Incontreremo Steve Wozniak (il designer di Apple II) in una quest oppure discuteremo con Sir Richard Garriot nel suo alterego di "Lord British".

Lo stile di gioco è quello del tempo ma con alcune meccaniche moderne e meno macchinose. Un escamotage che permette traghettare il giocatore in un ambiente di gioco più confortevole.

NOX Archaist ha una grafica "grezza" e i suoi "biip boop" basati su altoparlanti del hardware originale. Ma è un contesto tecnico azzeccato e, paradossalmente, vario.





GIUDIZIO FINALE



» Giocabilità 95%

Ampio, ben strutturato e con una marea di cose da fare, vedere e giocare.

» Longevità 90%

Se amate il genere è un titolo che vi terrà incollati allo schermo per diverse ore.



È un gioco investigativo. Inviati dalla regina Issa per indagare su un culto misterioso che sta prendendo piede su delle isole, verremo catturati dai nostri nemici ed imprigionati su una nave. Subiremo un naufragio e da quel punto in poi comincerà la nostra avventura. L'interfaccia utente è ben strutturata così come la creazione del personaggio. Nox è un degno successore della tradizione di Ultima e si lascerà giocare per ore immergendovi in una grande e bellissima avventura.

In questi giorni (aprile 2023) è stato rilasciato il DLC "Nox Archaist Lord of Storms", un'espansione che aggiunge 20 ore di gioco, una marea di nuovi enigmi e sfide.

Ci sono alcune novità che migliorano l'esperienza di gioco come la personalizzazione del personaggio. Insomma, consiglio spassionato sono due titoli da non lasciarsi sfuggire se amate il genere.

di Giampaolo Moraschi





NEW GAME

CYBERPUNKS 2 NEXT GENERATION

Anno: 2023
Sviluppatore: Mutation Software
Genere: Shoot'em up
Piattaforma: Amiga

Qualche anno fa, come tutti noi purtroppo sappiamo, l'intero Pianeta e le nostre stesse vite sono state messe in pausa da una terribile pandemia. Rimasti bloccati a casa per molto tempo, molti di noi hanno trovato un po' di sollievo nel tornare a vecchi hobby e passioni; alcuni giocavano, altri codificavano...

Personalmente non so se questo valga anche per Mutation Software, ma di sicuro sono tornati con prepotenza a portare gioia nelle nostre vite con i loro fantastici giochi: questa volta è il turno di CyberPunks2, un sequel diretto del gioco sviluppato da Mutation Software e pubblicato da Core Design nel 1993. Come dice l'autore: "CyberPunks 2 Next Generation è stato scritto per i sistemi Amiga A1200 e CD32. Il gioco è stato progettato e sviluppato a fasi alterne in un periodo di circa 1750 ore di lavoro dal 2020 al 2023. È scritto al 100% in linguaggio assembly 680x0. Ora è per lo più un hobby, ma è stato molto divertente creare questo gioco ancora una volta su Amiga. Sono state spese molte ore per metterlo a punto in modo da renderlo il più divertente e coinvolgente possibile per i giocatori".

Dopo aver trascorso qualche ora nel gioco, posso dirvi che mantiene esattamente ciò che promette: livelli grandi (e graficamente ispirati), un sacco di nemici da abbattere, una squadra di fuoco particolare che vi piacerà da morire e obiettivi di missione divertenti da raggiungere. Per non parlare del look brillantemente rivisto dei protagonisti, come potete vedere confrontando le immagini qui sopra



con quelle dell'anteprima.

Detto questo, diamo uno sguardo approfondito, iniziando a conoscere i nostri cyber-marines, che portano tutti il nome di personaggi noti del panorama Amiga.





Roar Muto: principalmente un ufficiale scientifico, è il risultato di un esperimento di automutazione quasi fatale nel tentativo di ottenere una forza sovrumana. In possesso di una resistenza potenziata, ma ora costretto a indossare una maschera cibernetica per respirare, questo marine spaziale esperto di battaglie apporta alla squadra capacità di leadership e di hackeraggio di terminali informatici.

Tony Skullz: Un cyborg metà uomo e metà droide, i cui danni estremi subito in battaglia in passato hanno fatto sì che molti impianti cibernetici venissero fusi al suo corpo per sopravvivere. Contribuirà a infliggere molti danni come specialista della difesa e della ricognizione della squadra. È soprannominato "Skullz" per il suo impianto cibernetico totale.

Moya Blaze: La donna della squadra è una space marine molto esperta nel combattimento. Tra le sue abilità aggiuntive ci sono i rinforzi della squadra e l'addestramento avanzato alle armi laser. La sua leggendaria madre cyberpunk "Bee" ha abbattuto l'enorme robot RD98 durante le rivolte dei droidi più di 3 decenni fa! È sempre al fianco della squadra in battaglia.

Sono previste diverse opzioni per uno o due giocatori. Sarebbe stato bello avere la possibilità di scegliere l'avatar preferito, ma si è dovuto tenere conto dei problemi di occupazione della memoria.

La vostra squadra atterrerà all'inizio della missione con un'astronave e il gioco inizierà quando questa sarà partita. La prima missione sarà quella di salvare un "certo" AmigaBill, tenuto prigioniero sui tetti di New New York.

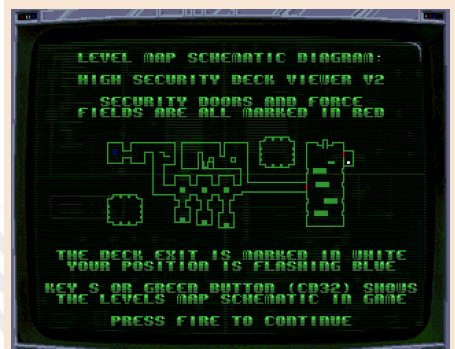
Il gameplay è semplice ed efficace: muovete i personaggi nei vari livelli e raccogliete i numerosi pick-up e oggetti bonus che si trovano in ogni nuovo livello. Dalle armi ai medipack alle chiavi, troverete tutto ciò che vi serve per



attraversare ogni livello. Combattete contro molti strani nemici alieni per avanzare nella missione e cercate anche di raccogliere più criptovaluta e punti possibili. La barra dell'energia della squadra e l'inventario vengono visualizzati nella parte inferiore dello schermo per fornire un rapido aiuto visivo sullo stato della squadra e sugli oggetti raccolti. Gli oggetti vengono rimossi dall'inventario man mano che vengono utilizzati e si possono monitorare anche i tentativi totali di missione (vite).

Per quanto possa sembrare strano, non ho seguito attivamente il progetto fino a poco tempo fa e quindi, nonostante conoscessi le capacità di Mutations Software, non ero preparato a ciò che ho trovato. Il risultato è andato ben oltre le mie aspettative, grazie a un gameplay coinvolgente, a livelli ben progettati, ad avatar iconici e a musiche ipnotiche... in particolare, per quanto riguarda il primo livello, ho adorato l'aspetto di NNY che si trova sotto e si muove in cerca di una via d'uscita. Dove diavolo è finito AmigaBill?

Come detto, per attraversare ogni livello la squadra dovrà raccogliere varie chiavi colorate per porte di sicurezza e circuiti di bypass, per aprire le numerose porte e i campi di forza sparsi per il mondo di gioco. Inoltre, l'accesso ai terminali





consentirà di potenziare le armi e acquistare medikit, un'operazione assolutamente necessaria prima di affrontare i grandi boss. In caso contrario, la missione sarà in pericolo, come si vedrà tra poco.

Esaminando la schermata del terminale si può notare una voce interessante: decodifica del disco chiave. Come indicato nel manuale d'uso: "Ce n'è solo uno in tutto il gioco. Se trovato e portato a un terminale con la giusta quantità di credito, una volta decodificato rivelerà un messaggio segreto. Il disco viene distrutto dopo l'uso".

Vi consiglio vivamente di fare esattamente come indicato, almeno una volta, perché porterà a risultati inaspettati (e piuttosto esilaranti).

Tornando al nostro primo incarico, dopo aver sterminato un numero consistente di orribili creature, sono riuscito a raggiungere Bill in cima all'ultimo tetto. La lotta contro il boss è stata impegnativa (soprattutto perché faccio schifo in questi giochi), ma sono riuscito comunque a farcela. Notate la quantità di salute rimanente alla fine dello scontro... la squadra è quasi morta, ma Bill è salvo, quindi potrà continuare a trasmettere in streaming e tirarci su di morale!

Al termine della missione, viene fornito un codice numerico che consente al giocatore di saltare un livello già battuto e di affrontare quello nuovo. Ora posterò le immagini di un paio di altri livelli, solo per mostrarvi quanto siano diversi (e belli).

Come indicato nel manuale, attualmente si verificano alcuni problemi con i sistemi Amiga accelerati, per cui si nota un rallentamento durante il gioco. In questo caso, basta andare nel menu delle opzioni e disabilitare la cache della CPU ("CPU caches off if slowdown"). A parte questo, non ho riscontrato alcun problema durante il gioco e non vedo l'ora di giocare ancora.

Da un punto di vista più tecnico, il presente test del gioco è stato eseguito sull'emulatore AmigaForever di Cloanto; successivamente, è stato effettuato un controllo approfondito su un vero A1200, con un'espansione FastRAM da 8 MB (non richiesta dalle specifiche del gioco) utilizzando come supporto dei dischetti.

Per sviluppare il gioco, Mutation Software ha utilizzato diversi strumenti, tra cui:

Codifica: Sublime Text, WinUAE, Devpac 3, Hex Editor e Tiled;

Grafica: DPaint 3 e 5, Converter (strumento personalizzato), PS, Disco Diffusion AI, MidJourney AI, Blender; Suono: Protracker (Amiga), Protracker (PC), Cooledit, Sound Snap.

Infine, la risoluzione dello schermo è stata impostata a 320x240 Dual Playfield AGA e 320x256 (256 colori).

Ora, se quanto detto sopra non è ancora sufficiente a convincervi a provare CyberPunks2, vi invito a dare un'occhiata alla scatola e ai gadget: Sono sicuro che cambierete idea. Il gioco sarà disponibile per l'A1200 e il CD32, sia in formato digitale sia in formato fisico (floppy da 3,5"/CD-ROM).

30 anni dopo... siete pronti a guidare la prossima generazione di CyberPunk in missioni ancora più pericolose nello spazio e oltre? Combattetevi contro sciami implacabili di creature aliene e riportate l'ordine in un sistema planetario caotico.

di **Gianluca Girelli**

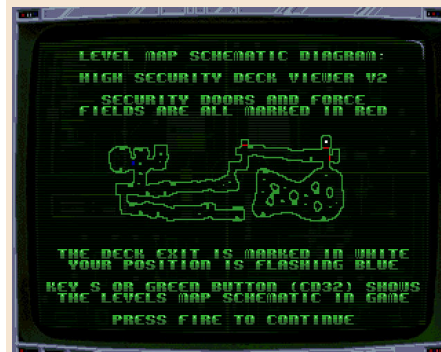
GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 90%

Un sequel diretto dell'originale Cyberpunks e uno dei migliori sparatutto per Amiga degli ultimi anni. Avvincente e coinvolgente, vi intratterà per ore. Presenta anche alcuni fantastici Easter Eggs!

» Longevità 80%

5 livelli non sono poi così tanti, anche se oggi è una sorta di standard. Difficile, ma non al punto da essere frustrante, a patto di spendere saggiamente i soldi del gioco per potenziare la propria squadra.





NEW GAME

MAD HOUSE

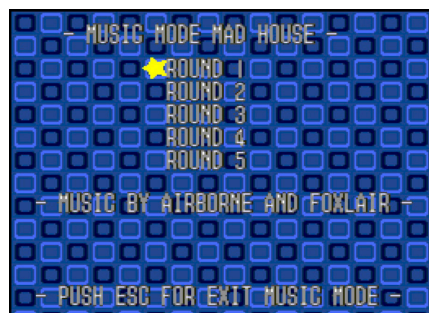
Un tesoro é ben custodito nella grande casa denominata Mad House. Questo malloppo fa gola a molti e quindi a protezione dello stesso sono stati messi topi, gatti, cani da guardia e altri parassiti...

Ovviamente questo assortimento di animali non puo' spaventare il nostro protagonista che, armato di furgone e tanta pazienza, ha deciso di rubarlo, un pezzo alla volta.



Mad House é l'ultima fatica dello sviluppatore italiano GameCast per i computer MSX2.

La dinamica di gioco ricorda molto il piú famoso Bagitman per Commodore 64. Come nel gioco del biscottone, dovremo rubare il tesoro prendendone un sacco di denaro alla volta e portandolo dentro al furgone (sul C64 era una carriola).



Nel farlo dovremo evitare gli animali che cercheranno di bloccarci la strada. Il loro tocco é ovviamente letale.

La dinamica di gioco é semplice ed intuitiva; una volta capito come muoversi però é facile evitare le "guardie" e quindi puó capitare che dopo un po' il tutto possa risultare ripetitivo.

Dato che il gioco dimostra di essere programmato bene, fluido e senza esitazioni, vorremmo suggerire allo sviluppatore di crearne una versione aggiornata con qualche trabocchetto aggiuntivo che ne aumenti la longevità.

Il gioco é iscritto alla famosa competizione MSXdev23 e puó essere giocato online tramite il sito File-Hunter a questo indirizzo: <https://www.file-hunter.com/MSXdev/?id=madhouse>

Non ci resta che augurare a GameCast buona fortuna per la competizione!

di **Francesco Fiorentini**



Anno: 2023

Editore/Sviluppatore: GameCast Entertainment

Genere: Platform

Piattaforma: MSX2

Sito Web: [https://](https://www.msxdev.org/2023/04/17/msxdev23-06-mad-house/)

www.msxdev.org/2023/04/17/msxdev23-06-mad-house/



GIUDIZIO FINALE



» Giocabilità 70%

Un discreto platform, veloce e ben programmato. Intuitivo e piacevolmente divertente.

» Longevità 65%

Purtroppo lo schema di gioco é sempre lo stesso, alla lunga potrebbe diventare ripetitivo.





SKYBLAZER

Anno: 1994

Editore/Sviluppatore: Sony

Imagesoft

Genere: Platform

Piattaforma: Super Nintendo

Da quando ho accesso alla libreria di titoli del Super Nintendo di mio padre e di zio Nith mi sono chiesta, ma qual è il mio gioco di piattaforme preferito? Molte dei grandi "famosi" sono nella lista di tanti.

Io amo Super Metroid, Super Mario World, Castelvania IV, Mega Man X, la saga di Donkey Kong Country, Earthworm Jim e.... questo Skyblazer... Come? Cos'è Skyblazer? Che dire, io sono una novellina ma mi dicono dai piani alti (mio padre e Nith) che si tratta di uno dei migliori titoli realizzati da Sony verso i primi anni 90 per la console di Nintendo.

Ha una storia legata alla mitologia dell'Asia orientale e quindi ha un sapore speziato molto intrigante. Una storia coinvolgente e una grafica che mi ha preso il cuore.

La grafica è fantastica! Sembra un file d'animazione giapponese, con fantastici colori, una miriade di design diversi per i nemici, sfondi molto scenografici e effetti di luce pazzeschi. Non ci sono due livelli uguali, si volerà tra gli alberi, cacciare i nemici in mezzo alle foglie, spiccare il volo in cielo e tantissimo altro.

Una legge fondamentale nel buon design di un gioco (che sia un videogioco o un gioco di ruolo) è avere un'atmosfera fantastica e devo ammettere che Skyblazer non ha mai un punto noioso.

I mostri sono tra le cose più bizzarre e strane mai viste su Snes.

Non conosco molto il folklore nipponico o asiatico, ma c'è davvero un bestiario variegato e folle.

Poi c'è l'eroe del gioco, Sky. Disegnato come Son Goku di Dragonball con quasi la stessa combinazione di colori



e gli stessi capelli. Scelta probabilmente dettata dalla popolarità del popolare brand di Akira Toriyama in Giappone in quel periodo. Sky è carismatico come Goku ma più spericolato. Ha un'animazione di salto e caduta piuttosto bella e sfoggia un sacco di pose pulite e può tranquillamente competere con altri personaggi dei videogiochi come Samus o Simon Belmont.





GIUDIZIO FINALE



» Giocabilità 90%

Design dei livelli ben fatto e con grande cura tecnica.

» Longevità 90%

Titolo non semplice che tiene occupati per un po'.



L'aspetto del titolo che mi ha colpito è quello sonoro. Incredibile la musica durante gli scontri e l'enfasi durante il gioco. Lo staff è quello che ha realizzato anche la colonna sonora di un altro titolo per Super Nintendo che ho giocato da poco, Hook (titolo bellissimo!). Come platform d'azione a scorrimento laterale, presenta punti in comune con titolo come Ninga Gaiden o Strider (sono ferrata in questo, passare il mio tempo a studiare a casa di Nith mi porta a conoscere un mucchio di titoli

bellissimi).

Giocabile e dalla giusta difficoltà. I boss di fine livello sono decisamente ostici, ma è un titolo che non vi permetterà di essere lasciato incompleto.

Adoro questo gioco! Lo consiglio vivamente! Ha un'ottima musica, un sistema di password per salvare, un buon gameplay e una grafica bellissima e colorata. Un'altra perla nella vasta ludoteca del Super Nintendo.

di **Ingrid Poggiali**





PAINTER MOMOPIE

Anno: 1991

Editore/Sviluppatore: Sigma Enterprise, Inc.

Genere: Maze Game

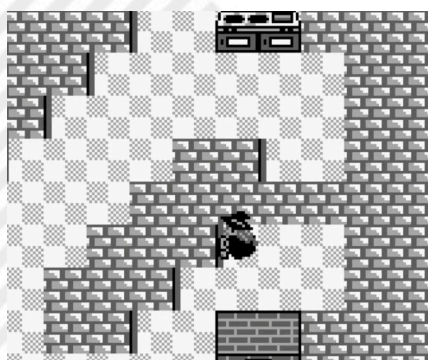
Piattaforma: Game Boy



Un'altra esclusiva Nipponica! Arrivata da me, direttamente dal Giappone assieme a delle deliziose caramelle alla pesca e gomme al limone! (jyuber76 Dōmo arigatōgozaimasu!) ... Che bellezza e che bontà! Ma... Andiamo al dunque.



Painter Momopie era uno di quei giochi che ho visto e dimenticato, anche perché ricordarsi tutti i nomi delle cartucce, delle label e dei game play è complicato... Quindi mi sono detta:



"Se lo trovo ok".

Se siete tediati e non avete voglia di Tetris, giocate con questo un maze-game con una streghetta intenta a dipingere (o pulire? La prima è più plausibile) i pavimenti mentre evita mostri (che sembrano funghi) e topi e altre robe.

Non ho capito pienamente la meccanica essendo in giapponese, però mi piace! Devo studiarlo a fondo.

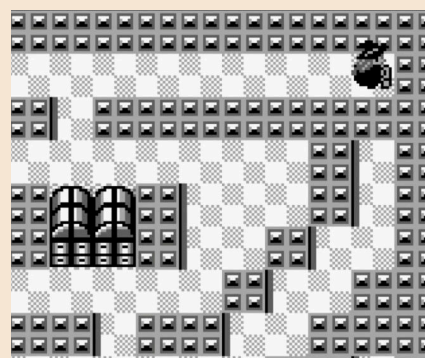
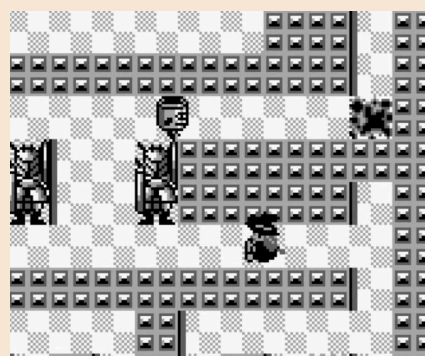
Character design puccioso, veloce, con il tratto di Gen Satou a fare cornice alla label, il gioco è una vera conquista per chi ama il Game Boy come me, e poi...

Ho un debole per le streghette jap!



E a voi piacciono le streghette?

di Barbara "Morgana" Murgida



GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 80%

Un bel maze game veloce e divertente. Forse non subito immediato.

» Longevità 80%

Bello lunghetto!





SCOOBY-DOO

Anno: 1986

Editore: Elite

Genere: Platform

Piattaforma: Commodore 64



GIUDIZIO FINALE

» Giocabilità 60%

Un po' impreciso ma nulla di compromettente

» Longevità 55%

Quattro livelli non facilissimi potrebbero far passare la voglia

Siamo negli 70 e negli anni 80, anni che non dimenticheremo mai e che spesso sui social sono ricordati grazie a pagine e gruppi che postano eventi, oggetti, film, cartoni animati, ecc. nati in quegli anni d'oro, quando bastava poco per essere felici e stare in piacevole compagnia.

Tra i cartoni animati piú famosi non possiamo dimenticare quelli di Hanna e Barbera, in onda sulle reti private e quelle nazionali qualche anno dopo. Uno di quelli che é sicuramente rimasto impresso ai piú è decisamente Scooby-Doo, cartone con protagonista un simpaticissimo cane alano parlante e fifone e quattro ragazzi co-protagonisti che lo affiancavano nelle sue avventure. Il trasandato Shaggy, la nerd Velma, il piacione Fred e la bellissima Daphne.

La serie ebbe un enorme successo, tanto che ne venne realizzato anche un film nei primi anni 2000, e precedentemente anche un gioco per home computer, compreso il nostro Commodore 64.

Lo giocai una prima volta su una cassetta da edicola e rigiocato e finito ai giorni nostri sugli emulatori.

La grafica quasi monocromatica stile Spectrum potrebbe non rendergli giustizia, ma d'altronde non era il primo titolo che dovette accontentarsi di pochissimi colori ma ciò non ne preclude la sostanza. Il sonoro, quello della schermata del titolo, é invece piuttosto invitante, riproducendo la colonna sonora

della serie animata. Purtroppo all'interno del gioco ci sono solo effetti sonori come il recupero di oggetti e l'eliminazione di nemici.

Il gioco é composto da quattro livelli, quattro come i protagonisti che dovremo salvare in ciascun livello. Ci troviamo in una casa stregata infestata

dai fantasmi, strutturata a scorrimento su piú piani con numerose porte da cui fuoriescono i fantasmi, e buche che se non saranno superate con salti millimetrici, ci riporteranno al piano sottostante.

Partiamo con cinque vite e durante il percorso ne potremo guadagnare delle altre raccogliendo l'apposito libro contrassegnato con una S.

Il gameplay non é di una difficoltà spropositata, se non fosse che i fantasmi escono improvvisamente dalle porte senza darci il tempo di prenderli a zampate, oppure appaiono dopo il salto delle buche con un tempismo perfetto, peggio di un treno svizzero.

Le cose che mi hanno lasciato un po' perplesso sono solo due: Scooby-Doo piú che un cagnone alano, sembra un alieno color banana, in pù nella serie animata era il porta bandiera dei fifoni, mentre nel gioco affronta da solo un esercito di fantasmi a casa loro a suon di zampate salvando tutti e quattro i protagonisti... in piú, potete avere anche sette vite! Poco consono per un cane, ma questa é un'altra storia.

La primavera é arrivata e con essa i primi malanni del cambio stagione di cui il sottoscritto ne é affetto mentre scrive questo articolo tra un sorso e l'altro di spremuta d'arancia.

Se il gioco vi é piaciuto, vi sta piacendo o vi ha deluso, giocate comunque al demo Scooby and Scrappy-Doo e con protagonista il nipotino del nostro simpaticissimo protagonista! Presto recensiró anche quello!

di **Daniele Brahimi**



Eccoci alla fine di questo fiammante nuovo numero di RetroMagazine. Nonostante tutte le difficoltà che ciascuno di noi incontra, alcune davvero molto serie (il nostro pensiero ed i nostri più affettuosi auguri vanno ancora una volta alle famiglie alluvionate dell'Emilia Romagna e delle Marche), cerchiamo di rimanere fedeli alle nostre passioni 'vintage'. Molti di noi prediligono il retrocomputing ad esempio, mentre altri preferiscono il retrogaming invece, e c'è chi invece non disdegna né l'uno né l'altro. Personalmente ho avuto modo di cimentarmi in questo periodo con sistemi di retrogaming basati su "Batocera" e devo dire che sono rimasto piacevolmente colpito dalla grande varietà di sistemi che vengono emulati in maniera abbastanza fedele e con una dotazione hardware spesso davvero minimale.

E' stata una occasione anche per riflettere su questa moltitudine di giochi che si riescono a far girare in tanti modi diversi. Qualcuno forse si chiederà: ma quali riflessioni potrebbero scaturire osservando questi vecchi titoli?

Ad esempio, riflettevo sul fatto che alcuni di loro erano concepiti appositamente per estorcere quanti più gettoni possibile!

Le meccaniche di questi giochi erano studiate proprio per questo scopo, ed il pagamento del 'gettone' diventava naturale, era il tributo che ogni giocatore elargiva a piene mani, quasi compiaciuto, quasi come se fosse il 'giusto prezzo' da pagare per godere di quei colori, di quell'atmosfera, di quei ritmi, di quei brividi, di quelle emozioni.

Riflettevo in questi giorni anche sul fatto che sovente, le "buone idee", ovvero i giochi di un certo successo, venivano spesso convertiti per essere giocati su piattaforme diverse.

Quando, all'epoca ragazzino, acquistavo una cassetta per il mio fido biscottone contenente un certo numero di giochi, non mi soffermavo sicuramente su questi dettagli.

Pensavo semplicemente: "quanti bei giochi, quanta inventiva, quanta originalità, che bella macchina che è il mio Commodore 64!". Sarebbe stato difficile, allora, riuscire ad avere una visione più a 360 gradi di quello che ci stava dietro, di quante e quali conversioni esistevano, e quante di queste erano fatte bene rispetto ad altre. Oggi invece per rendersi conto di tutto questo, ed anche di più, basta scorrere la rotellina del nostro mouse!!! :D

Ed ancora una riflessione, ultima ma non ultima in termini di importanza, sempre di questi giorni. Vedo e leggo tanto entusiasmo (non soltanto nelle pagine di RetroMagazine, entusiasmo che io e tutti i colleghi della redazione cerchiamo di trasmettervi) ma anche su FB e su tanti gruppi e community di persone appassionate.

C'è chi ne fa un business, c'è chi realizza dispositivi 'ad-hoc' per il retrogaming equipaggiati di tutte le rom più disparate, sistemi da collegare anche alla TV di casa, già pronti all'uso.

Vale sempre la giusta regola di cercare di non farsi abbindolare, cercare di stare attenti a cosa compriamo e da chi, ma mi preme sottolineare anche un altro aspetto. Perché criticare a priori chi sceglie queste soluzioni, perchè "puoi fartelo da te spendendo due soldi..."?

Io penso che se qualcuno, per soddisfare le proprie passioni, intenda spendere qualcosa dovrebbe essere liberissimo di poterlo fare senza attirare critiche, a volte davvero pesanti. Poi, se è vero che può far parte del "divertimento" preparare l'hardware, inserire all'interno del device la SD con le varie roms, fare lo "scraping" delle relative copertine dei titoli per rendere il sistema più immediato nell'uso ed accattivante visivamente ed infine configurare opportunamente il tutto, è altrettanto vero che a volte non si ha a disposizione il tempo libero necessario per potersi dedicare a tutto ciò.

Perché allora rinunciare a tutto questo, se esistono sul mercato soluzioni già pronte per tali usi e, per giunta, al costo anche di poche decine di euro a volte?

Amici, cercate di vivere le vostre retropassioni quanto più vi è possibile, perchè "del domani non v'è certezza". Evitate le critiche sterili, le critiche non costruttive.

Cercate di essere di supporto, cercate di stimolare, di aiutare, di consigliare, senza mai disprezzare chi è un appassionato come voi, e così facendo tutta la nostra community sarà più felice, più numerosa e più coesa!

Un saluto a tutti voi, cari amici e lettori di RetroMagazine. Alla prossima.

Marco Pistorio

Disclaimer

RetroMagazine World (fanzine aperiodica) è un progetto interamente no profit e fuori da qualsiasi circuito commerciale. Tutto il materiale contenuto è prodotto dai rispettivi autori e pubblicato grazie alla loro autorizzazione.

RetroMagazine World viene concessa al pubblico con licenza: Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale (CC BY-NC-SA 4.0 INT) <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.it>

In pratica sei libero di: condividere, riprodurre, distribuire, comunicare o esporre in pubblico rappresentare, eseguire e recitare questo materiale con qualsiasi mezzo e formato, modificare, rielaborare, trasformare il contenuto e basarti su di esso per altre opere, alle seguenti condizioni:

Attribuzione

Devi riconoscere una menzione di paternità adeguata, fornire un link alla licenza e indicare se sono state effettuate delle modifiche. Puoi farlo in qualsiasi maniera ragionevole possibile, ma non con modalità tali da suggerire che il licenziante avalli te o l'utilizzo del materiale da parte tua.

NonCommerciale

Non puoi utilizzare il materiale per scopi commerciali.

StessaLicenza

Se rielabori, trasformi il materiale o ti basi su di esso, devi distribuire i tuoi contributi con la stessa licenza del materiale originario.

Il licenziante non può revocare questi diritti fintanto che tu rispetti i termini della licenza.

Divieto di restrizioni aggiuntive

Non puoi applicare termini legali o misure tecnologiche che impongano ad altri soggetti dei vincoli giuridici su quanto la licenza consente loro di fare.



RetroMagazine World
Anno 7 - Numero 43 - MAGGIO 2023

Direttore Responsabile

Francesco Fiorentini

Vice Direttore

Marco Pistorio

Coordinatore Redazione/Editing

David La Monaca

Responsabili Area Web

Giorgio Balestrieri

